昭和62年6月26日発行(隔週金曜日発行) 第2巻 第13号 通巻26号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

BIWEEKLY

ファミコン通信

No. 13 1987
6月26日号
特別定価320YEN

特別2大付録

秘密のパスワード、隠れ面、極上詳細マップ、アイテムなど、あわせてみんな公開だっ!!

付録1
「Bugってハニー」完全攻略マップノート

付録2
「ヘラクレス」完全データブック

最新ゲーム徹底解剖
- メットマグ
- ジャンボウ
- ジャーヴァス
- Dr.CHAOS
- つっぱり大相撲
- 燃えろ！ プロ野球
- スマッシュピンポン
- リフレクトワールド
- ファミリーボクシング
- ドラゴンスレイヤーIV



人気ゲームの裏ワザがいっぱい
禁断の秘技

堀井雄二の最新アドベンチャーゲーム徹底紹介っ!!
「オホーツクに消ゆ」先取り大特集っ!!

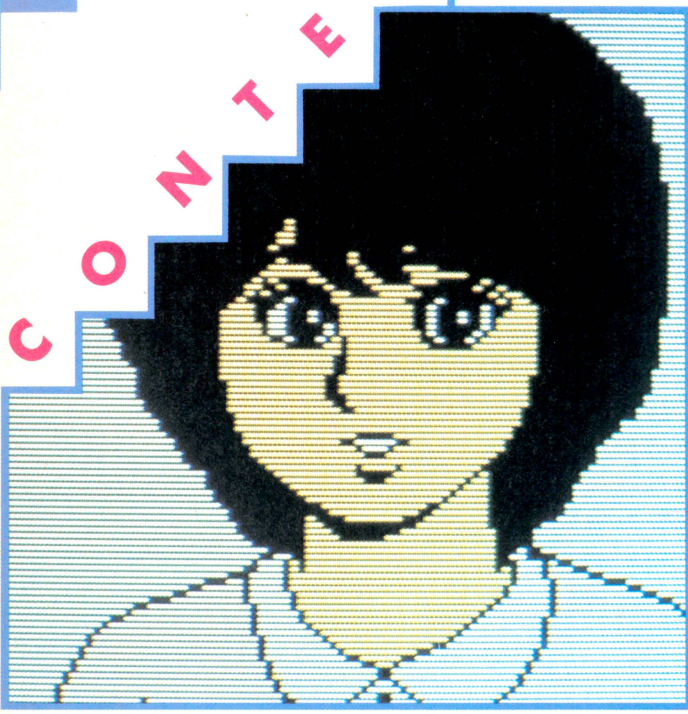


DOG
7
勇士の紋章
熱きコールに応えてあのディープダンジョンが帰ってきた！
数10年前・・・
勇剣士ラルの活躍によって魔王ルウから平和を取り戻したドールの街だったが、復活した魔王ルウによって、再び邪悪な空気に包まれていた。人々が神にむかって祈りをささげる中、今また勇剣士が甦る。
5月29日発売！
ついに全貌を見せた
甦りし
勇士の紋章！
史上最高の立体ロールプレイングゲーム！
Humming Bird Soft
企画・制作 ハミングバード・ソフト
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。


DOG
8
DOGから君への挑戦状
テクニックと知能に自信のない方にはおすすめできません。
磁界少年
メット・マグ
ふとしたはずみでファミコンの電磁界に迷いこんでしまったマグの前に立ちはだかる100の迷路。そのすべてをクリアしなければ脱出はできない。ファミコン史上に残る難解度で、君のテクニックと知能に送る、DOGからの挑戦状、これがメットマグだ。
7月3日発売予定
豪華プレゼントが当たる!!
100面全面クリアした先着300名に、ナンバー入りの終了認定証をもれなくさしあげます。
さらに抽選の上、
最新型液晶テレビ（50名）
が当たります。
詳しくはマニュアルをご覧ください。
コミックボンボンスペシャル
ファミコン必勝道場
「メット・マグ」
講談社より同時発売予定！
soft office THINKING RABBIT
企画・制作 シンキングラビット
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
テレホン
ドッグニュース
ドッグの新しい情報が聞けるよ！
Tel 03-221-6000
SQUARE
発売元 株式会社スクウェア
〒104 中央区銀座3丁目11-13 TEL.03-545-3519
通信販売ご希望の方は、商品名・住所・氏名・電話番号をご記入の上、必ず現金書留で商品代金を㈱スクウェアまでお送り下さい。尚、送料は弊社で負担させていただきます。

ファミコン通信

CONTENTS



3大特集

2大別冊付録と独占情報だッ!

最新ゲーム徹底解剖

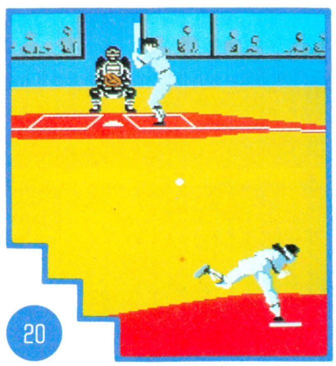
新着ゲーム通信

もくじ

禁断の秘技



16


20


84

NUMBER 13
6月26日号

COVER イラスト 松下 進
デザイン 山田 康幸

発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03・486・7111(代表)

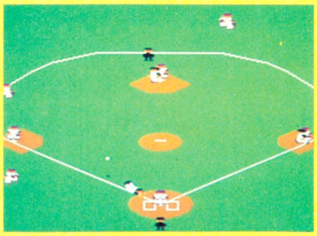
ファミコン通信

TOP 30

うーん、今週はあまり新作が発売されなかったから、全体的に得点が低くなってしまった。その中でも比較的健闘しているのは『ダイナマイトボウル』。ボウリングゲームがファミコンの新しい分野となれるか、これからが楽しみだね。



1 プロ野球ファミリースタジアム

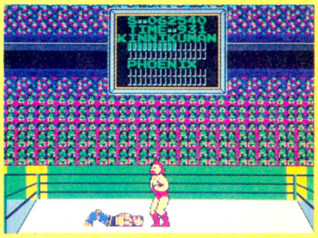


前回 2 | 前々回 5

ナムコ
3900円(カートリッジ)
737

おーっと！ 今週の第1位はなんと『ファミスタ』なのだ。10週連続トップ5ランクインだけでは満足できなかったようだね。この調子でいくと、街の人気者『ファミスタ』は、一家に1本の時代が来るかもね。

2 キン肉マン キン肉星王位争奪戦



前回 1 | 前々回 —

バンダイ
3300円(ディスクカード)
475

原作の連載は終わっちゃったけど、ファミコンソフトの方はがんばって今週の第2位になった『キン肉マン2』だ。原作に忠実なのはいいんだけど、そのおかげでビッグボディが出てこないのはちょっと残念だな。

3 ダイナマイトボウル



前回 — | 前々回 —

東芝EMI
4900円(カートリッジ)
462

ついにファミコンでもボウリングゲームが出てしまったのだ。その名も『ダイナマイトボウル』！ レーンやボールなども細かく設定ができるすぐれモノだ。男の子も女の子もいっしょに楽しく遊べるソフトだよ。

4 さんまの名探偵

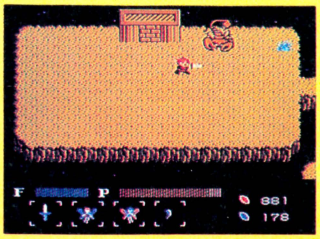


前回 3 | 前々回 2

ナムコ
4900円(カートリッジ)
433

『さんまの名探偵』って、ストーリーと関係ない遊びのシーンがいっぱいあるのがいいよね。あやこちゃんをカニカーソルで調べるシーンなんて、プログラマーの趣味としか思えないもんね。うれしいけど。

5 聖剣サイコカリバー



前回 — | 前々回 —

イマジニア
4900円(ディスクカード)
379

このソフトはイマジニアソフトの第3弾なのだ。このメーカーは毎回アイドルをイメージガールに使っているんだよね。で、今回のイメージガールはポピンズなのさ。登場する妖精のモデルにもなってるんだって。

このTOP30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　伊勢丹百貨店(東京　新宿)、西武百貨店(東京　池袋)、博品館トイパーク(東京　銀座)、キデイランド(大阪　梅田)、近鉄百貨店(大阪　阿倍野)

●6月12日付

今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名・価格	ジャンル	得点
6	10	9	ドラゴンクエストII	エニックス 5500円(カートリッジ)	ロールプレイング	350
7	6	6	熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン 5500円(カートリッジ)	アクション	268
8	5	3	北斗の拳2	東映動画 5500円(カートリッジ)	アクション	258
9	—	—	妖怪倶楽部	ジャレコ 4900円(カートリッジ)	アクション	251
10	—	—	セクションZ	カプコン 2980円(ディスクカード)	アクション	243
11	—	—	プロゴルファー猿	バンダイ 3300円(ディスクカード)	シミュレーション	236
12	13	—	ゴルフJAPANコース	任天堂 3500円(ディスクカード)	シミュレーション	196
13	8	12	ミッキーマウス	ハドソン 4900円(カートリッジ)	アクション	188
14	7	4	アルゴスの戦士	テクモ 4900円(カートリッジ)	アクション	182
15	19	29	アルカノイド	タイトー 5400円(カートリッジ)	アクション	172
16	30	24	とびだせ大作戦	DOG 3400円(ディスクカード)	アクション	163
17	9	11	魔界島	カプコン 4980円(カートリッジ)	アクション	159
18	4	1	ファミリージョッキー	ナムコ 3900円(カートリッジ)	スポーツ	158
19	16	7	森田将棋	セタ 5500円(カートリッジ)	テーブルゲーム	144
20	18	13	愛戦士ニコル	コナミ 2980円(ディスクカード)	アクション	132

今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名・価格
21	12	8	新宿中央公園殺人事件	データイースト 3300円(D)
22	25	—	ファミリートレーナー	バンダイ 8500円(C)
23	—	—	ドラゴンボール神龍の謎	バンダイ 5300円(C)
24	—	—	麻雀	任天堂 2500円(D) 4500円(C)
25	17	15	グリーンベレー	コナミ 2980円(D)
26	21	—	ハオ君の不思議な旅	DOG 3400円(D)
27	29	16	レリクス暗黒要塞	ボーステック 4200円(D)
28	24	17	リンクの冒険	任天堂 2600円(D)
29	20	20	ウルトラマン	バンダイ 3300円(D)
30	22	19	ドラゴンクエスト	エニックス 5300円(C)

※(C)はカートリッジ、(D)はディスクカードのソフトです。

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション
テーブルゲーム　パズル　教育　スポーツ

ディスクライター TOP 15

●6月12日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
1	3	エスパードリーム	コナミ	385
2	2	メルヘンヴェール	サン電子	332
3	1	スーパーロードランナー	アイレム	324
4	−	オトッキー	アスキー	299
5	−	ウインターゲームズ	ポニー	257
6	4	ディープダンジョン魔洞戦紀	DOG	188
7	8	ウルトラマン	バンダイ	156
8	14	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	111
9	10	プロフェッショナル麻雀悟空	アスキー	95
10	−	プロレス	任天堂	90
11	6	ザナック	ポニー	84
12	−	とびだせ大作戦	DOG	71
13	−	ナゾラーランド	サン電子	62
14	−	リンクの冒険	任天堂	55
15	7	もえろツインビー	コナミ	48

●協力店　伊勢丹百貨店(東京　新宿)、西武百貨店(東京　池袋)、博品館トイパーク(東京　銀座)、キディランド(大阪　梅田)、近鉄百貨店(大阪　阿倍野)

ここは基本的にディスク書き換えのページなんだけど、目新しい問題もないから、まったく関係のない話をすることにしよう。まあたまにはいいでしょ。さて、ファミコンソフトにはキャラクター物っていうのがあるんだよね。テレビや漫画の人気者が主人公のゲームとかのことをいうんだけど、その中でも最近はお笑いタレント物の人気が高くなってる。『たけし』や『さんま』や『高橋名人』がそのいい例だね。でもやっぱり何かものたりない感じがするんだな。別に色ものが悪いとはいわないけど、やっぱり主人公はかわいい(カッコイイ)アイドルの方がいいんじゃないかな。アイドルのゲームってぜんぜん、まったく、ひとつも出ないんだよね。斉藤由貴や島田奈美のゲームはともかく、おニャン子は出るだろうと思ってたのにな。レコード会社のメーカーさんにお願いしてみようかな。

ディスクライター書き換えソフト一覧表

書き換え予定のあるソフト

ソフト名	メーカー名	開始日
風雲少林拳	ジャレコ	6月12日
スマッシュピンポン	任天堂	6月14日
愛戦士ニコル	コナミ	6月18日
ゴルフJAPANコース	任天堂	6月21日
ゴルフUSコース	任天堂	6月21日
新宿中央公園殺人事件	データイースト	6月24日
キン肉マンII	バンダイ	6月24日
ハオ君の不思議な旅	DOG	6月30日
リフレクトワールド	イーストキューブ	7月24日
セクションZ	カプコン	7月24日
プロゴルファー猿	バンダイ	7月24日
勇士の紋章	DOG	7月24日
迷宮寺院ダババ	コナミ	7月24日
ナゾラーランド2	サン電子	7月24日
Dr. CHAOS	ポニー	8月12日
エアーフォートレス	HAL研究所	未定
上海	サン電子	未定
トップルジップ	ボーステック	未定
タイタニックミステリー	学研	未定
夢工場(仮題)	フジテレビ	未定
妖怪屋敷	アイレム	未定
モンティのドキドキ大脱走	ジャレコ	未定
インドラの光	ケムコ	未定
奇々怪界	タイトー	未定
冒険浪漫	イマジニア	未定
バイブル1999	イマジニア	未定
カリーンの剣(仮題)	DOG	未定
エイリアン2(仮題)	DOG	未定

現在書き換えのできるソフト

ソフト名(メーカー名)

■片面使用のソフト■
- スーパーマリオブラザーズ(任天堂)
- ゴルフ(任天堂)
- ベースボール(任天堂)
- サッカー(任天堂)
- 麻雀(任天堂)
- テニス(任天堂)
- スーパーマリオブラザーズ2(任天堂)
- バレーボール(任天堂)
- プロレス(任天堂)
- オセロ(河田)
- ザナック(ポニー)

■両面使用のソフト■
- ゼルダの伝説(任天堂)
- 光神話パルテナの鏡(任天堂)
- もえろツインビー(コナミ)
- リンクの冒険(任天堂)
- 謎の壁 ブロックくずし(コナミ)
- ブリーダー(ソフトプロ)
- 水晶の龍(DOG)
- きね子(アイレム)
- ディープダンジョン(DOG)
- 麻雀悟空(アスキー)
- きね子II(アイレム)
- ナゾラーランド(サン電子)
- ウルトラマン(バンダイ)
- エッガーランド(HAL研究所)
- エスパードリーム(コナミ)
- スーパーロードランナー(アイレム)
- メルヘンヴェール(サン電子)
- ウインターゲームズ(ポニー)
- オトッキー(アスキー)
- とびだせ大作戦(DOG)
- ダーティペア(バンダイ)
- アップルタウン物語(DOG)
- レリクス暗黒要塞(ボーステック)
- グリーンベレー(コナミ)
- ココナワールド(ソフエル)

■任天堂の支店、営業所のみで書き換えのできるソフト■
- 涙の倉庫番スペシャル(アスキー)
- 子猫物語(ポニー)
- 悪魔城ドラキュラ(コナミ)
- 謎の村雨城(任天堂)
- メトロイド(任天堂)
- ガルフォース(HAL研究所)
- デッドゾーン(サン電子)
- ナイトロアー(ジャレコ)
- エレクトリシャン(ケムコ)

※なお、イマジニアの『銀河伝承』、『消えたプリンセス』、『聖剣サイコカリバー』、ビーピーエスの『囲碁　九路盤対局』、スコーピオンソフトの『マイケルのEnglish大冒険』、およびサン電子の『アディアンの杖』、『地底大陸オルドーラ』は、ディスクライターに設置される予定はありません。

U.S.A. TOP 10

●6月12日付

今回	前回	ソフト名	価格	ジャンル
1	1	スラローム(SLALOM)	$24.95	
2	7	戦場の狼(COMMANDO)	$24.95	
3	8	グラディウス(GRADIUS)	$24.95	
4	2	ベースボール(BASEBALL)	$24.95	
5	3	魔界村(GHOSTS'N GOBLINS)	$24.95	
6	4	プロレス(WRESTLING)	$24.95	
7	5	ハイパーオリンピック(TRACK AND FIELD)	$24.95	
8	6	スーパーマリオブラザーズ(SUPER MARIO BROS.)	$24.95	
9	9	エキサイトバイク(EXCITE BIKE)	$29.95	
10	10	ゴルフ(GOLF)	$24.95	

●協力店　F.A.O. SCHWARZ

とゆーわけで、ごらんのとおりのランキングなのだ。アメリカでおもちゃが売れるシーズンっていうのは、たぶん日本と同じで、12月のクリスマスあたりがいちばんのピークとなるんでしょうね。ま、6月、7月、あたりは天気もいいし、わざわざおもちゃを買ってまで、家のなかで遊ぶ人はあまり多くないんじゃないか……っていうのはこちらの勝手な想像……ですね。



FROM SAN FRANCISCO

海外特派員レポート

花のサンフランシスコ便り

コンチハー！　変わったやつがいっぱいいるアメリカでも、やっぱりヘンなヤツと呼ばれている、私がそのトムなのだ。オドロいたでしょ。え？　オドロかない？　あ、そう……。

えーと、今キミが読んでるファミ通は、13号だよね。そーすっとだな、ウーン今は6月かな。6月の中旬だよね。じゃ、取材は終わってるな。

実はですねー、6月の1、2、3日と、アメリカはシカゴってゆーところで、家庭電化製品のショーが開かれていたんです。(今、これを書いてるのはまだ5月だけど)。まえにもレポートが載ったことがあったけど、このショーには、ファミコンやセガや、その他いろんなゲームマシンの新製品がズラーリと発表されるんです。

ファミコン通信では、今回もこのショーの詳細レポートをやっちゃいたいと考えてます。

前回のレポートでは、ニンテンドーの『パンチアウト』とか、コナミの『グリーンベレー』とか、日本じゃ手に入らないスゴイ情報をスクープしてきましたけど、今回も期待しててくださいね。このトムにおまかせくだされればダイジョーブです。ご主人さま、パパラパー。

で日本からも、取材のお手伝いにファミ通の人が来てくれるんですね。だれが来てくれるんですか？　コジマさん？　ハマちゃん？　できたらちがう人にしてね。ちゃんと仕事してくれる人。よろしくお願いしまーす。

といったところで、アメリカで新発売になった『キャッスルバニア(悪魔城ドラキュラ)』についてレポートしたいと思います。

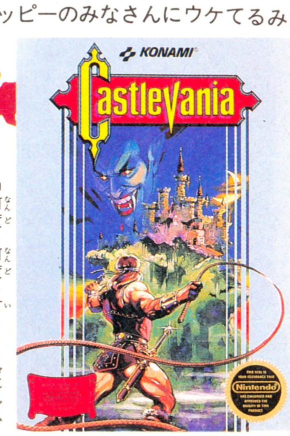
これは、コンスタントに新作を発表しているコナミのゲームです。ムチとかオノとかを武器にして、古城のなかをドラキュラを求めて進んでいくアクションゲームなんです。

いかにもといった感じの画面で、ロマンチックなヤッピーのみなさんにウケてるみたい。



⬅これがタイトルのロゴなわけなのだ。

⬅何度も何度も言うようだけど、この英語のマニュアルをスラスラ読んでしまわれるアメリカのお子様方は、エライとゆーほかはない。



⬅これがパッケージだ。アメリカのファミコンカートリッジは、日本のものの約2倍の大きさなのだ。このくらいデカいと、イラストも映えるねえ。

読者が選ぶ TOP 20

●6月12日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
1	1	ドラゴンクエストII	エニックス	1266
2	2	プロ野球ファミリースタジアム	ナムコ	359
3	7	ファミリージョッキー	ナムコ	279
4	3	さんまの名探偵	ナムコ	196
5	−	キン肉マン キン肉星王位争奪戦	バンダイ	185
6	−	グリーンベレー	コナミ	160
7	−	愛戦士ニコル	コナミ	134
8	4	ゴルフJAPANコース	任天堂	132
9	11	新宿中央公園殺人事件	データイースト	126
10	8	ドラゴンクエスト	エニックス	107
11	12	アルゴスの戦士	テクモ	101
12	10	熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	94
13	9	グーニーズ2	コナミ	93
14	6	ゼルダの伝説	任天堂	59
15	14	北斗の拳2	東映動画	51
16	−	スーパーロードランナー	アイレム	50
17	−	オホーツクに消ゆ	アスキー	46
18	20	エスパードリーム	コナミ	44
19	5	リンクの冒険	任天堂	37
20	−	ミッキーマウス	ハドソン	17

話題の新作『オホーツクに消ゆ』が、いきなり17位で初登場。発売が2週間後だから、いわゆる前人気ってやつだね。でも、よーく考えるとこれはものすごい事件で、発売後も順調に票が伸びていけば、累計1位の『ドラクエII』、累計4位、前年度1位の『ドラクエ』とともに、堀井雄二作品がベスト5に3つも入るという快挙をなしとげるかもしれない。それに、年末にはドラクエ・メンバーで新作が発売されるというウワサだし……うーん、楽しみだぜっ!!

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点	今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ドラゴンクエストII	28392	11	11	ディープダンジョン魔洞戦紀	1140
2	2	プロ野球ファミリースタジアム	8689	12	12	エスパードリーム	1043
3	3	リンクの冒険	4632	13	13	たけしの挑戦状	899
4	4	ドラゴンクエスト	4353	14	14	闘いの挽歌	890
5	5	ドラゴンバスター	1813	15	15	ザナック	879
6	6	ゴルフJAPANコース	1596	16	16	ドラえもん	856
7	8	さんまの名探偵	1434	17	17	火の鳥 我王の冒険	843
8	7	グーニーズ2	1412	18	18	ドラゴンボール	824
9	9	ゼルダの伝説	1280	19	19	迷宮組曲	683
10	10	光神話パルテナの鏡	1149	20	20	飛龍の拳	637

読者のご意見板

●僕は「ファミスタ」の〝ぴの〟の足の異常な速さが好きです。友人はよくわかんない〝とふかふ〟が好きだと言ってました。大阪府　村井拓史　?歳

●「キン肉マン」はとてもむずかしい。まだうちのテレビでキン肉マンを見たことがありません。
千葉県　中尾剛　会員番号812312　14歳

●「ゼルダ」をアメリカではROMで発売する!? そんな事できるんなら日本でも売ってください。BGM悪くなっても我慢するから……。
岡山県　石原雄二　17歳

●私の弟は「ナゾラーランド」の〝モモコ姫を救え〟で、ゲームオーバーになったときの音楽がとても気に入っている妙なヤツです（私も気に入っている）。　埼玉県　田口正明　15歳

●「ニコル」を2日で終えました。最初は2回牛魔王にやられていましたが、初めからやり直してコスモボールを51個持っていったら、40発ぐらいで倒せました。普通の弾で戦っても勝てるのかな?
千葉県　小島拓也　会員番号820025　16歳

●「ファミリースタジアム2」がでれば、僕はどんなにつまらなくても買います。
岡山県　久戸瀬成人　13歳

●「愛戦士ニコル」はおもしろい。10回ボスを倒したけど、まだあきない。埼玉県　根岸知宏　13歳

●「さんまの名探偵」を友達にかりたら、2日でクリアーしてしまったけどおもしろかった。今度、またかりてビデオにとりたいと思っている。
東京都　浜憂己　会員番号525149　14歳

ビデオゲーム TOP 10

みんな毎日元気でゲーセンに通っているかな？ さて今週は『スーパーハングオン』が第１位に輝いた。知ってると思うけど、これは『ハングオン』の続編。きょう体はひとまわり小さい。前作との大きな違いは、左グリップにさりげなくついている赤いボタンなのだ。フル加速しているときにこれを押すと、なんとロケット噴射で、ばびょーんとスピードが上がるってわけさ。

注目ソフト



第8位
SDI

このゲームはあのなつかしい「ミサイルコマンド」のリメイクだ。設定はかなりリアルになったぞ。

●6月12日付

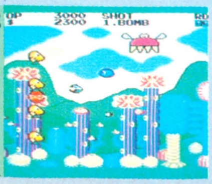
今回	前回	ソフト名	メーカー名	得点
1	−	スーパーハングオン	セガ	1763
2	7	ファミリースタジアム	ナムコ	1683
3	10	ダライアス	タイトー	1528
4	1	アウトラン	セガ	1113
5	4	飛翔鮫	タイトー	976
6	8	対家麻雀感	ニチブツ	681
7	2	エイリアンシンドローム	セガ	623
8	−	SDI	セガ	583
9	5	WEC ル・マン24	コナミ	421
10	−	タイムスキャナー	セガ	368

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店(東京　巣鴨)、プレイシティキャロット笹塚店(東京　笹塚)、プレイシティキャロットなんば店(大阪　難波)、プレイシティキャロット表町店(岡山　表町)

セガ TOP 10

新作が発売されなかったから、顔ぶれがほとんど同じなのだ。でも来週になれば、『魔界烈伝』とか『ジリオン』などが発売されるだろうから、それまではドラコや鎌倉の老人と闘っていよう。ところでその『魔界烈伝』の必殺テクを伝授しよう。歩きながらジャンプボタンを押す。そしてその直後にキックボタンを押すのだ。そうすると、ほとんどダメージをうけない。便利だよ。

注目ソフト



第8位
ファンタジーゾーン

とうとうファミコンでも発売される『ファンタジーゾーン』。ボスキャラはどうなるのかな。

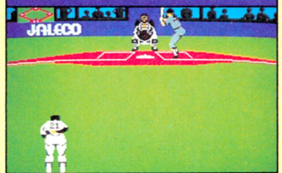
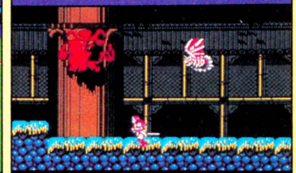
●6月12日付

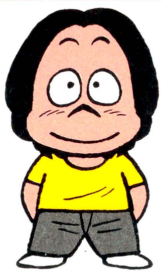
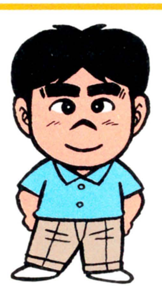
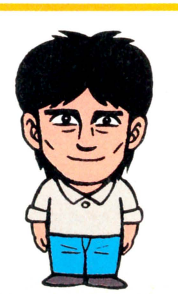
今回	前回	ソフト名	対応機種	得点
1	1	ロッキー	マークIII	1590
2	2	スケバン刑事II	マークIII	1283
3	4	ウッディポップ	マークIII	1065
4	7	スペースハリアー	マークIII	893
5	3	スーパーワンダーボーイ	マークIII	781
6	8	ブラックオニキス	全機種	731
7	6	ロレッタの肖像	全機種	652
8	9	ファンタジーゾーン	マークIII	543
9	5	ダブルターゲット	マークIII	428
10	−	北斗の拳	マークIII	289

●協力店　西武百貨店(東京　池袋)、博品館トイパーク(東京　銀座)、キデイランド(大阪　阿部野)

お買い物に便利 新作ゲーム

というわけで、読者の方々には安心を、そして業界の方々には恐怖を与え続けている

作品 / 評論家	ファミリーボクシング ナムコ 4900円 カートリッジ 6月19日発売	燃えろ！ プロ野球 ジャレコ 5500円 カートリッジ 6月26日発売	月風魔伝 コナミ 4900円 カートリッジ 7月7日発売
東府屋ファミ坊  先日ちょっとした小料理屋に行って、伊勢えびをたのんだら、ボイルしたやつが出てきた。ひどいよね、刺身だと思って楽しみにしてたのにっ!!	7 ゲームとしては、よくできている。「プロレス」(任天堂)に満足した人なら、それなりに夢中になると思う。ただ格闘技ゲームというのは、えてしてマニアックになりがちで、このゲームも例外じゃない。本物のボクシングが好きな人なら無条件にゲームの世界に入り込めるんだけど……。	8 「ファミスタ」(ナムコ)に次ぐ野球ゲームの新作。「ファミスタ」のいい面も悪い面も全部わかった上で作られたゲームだから、野球好きの人なら、文句なしに満足できると思う。ただ、プレイの時間がちょっと長いこと、シミュレーションに徹したために外野が広すぎることが、うーん、かな。	7 コナミ久々の力作。「リンクの冒険」と「ドラゴンバスター」の要素をミックスして、「悪魔城ドラキュラ」の続編に仕立てたような感じだ。例によっていつものコナミカラーは色濃く出ているが、ここ2、3作のルーチンワーク的なノリからは外れて、ちょっぴりリッチな仕上がりになっている。
水野店長  イヌったって、ピンからキリまである。私の場合、リボンをつけたマルチーズだけは、ご遠慮いただいている。イヌならやっぱりノライヌだ。	7 「ファミスタ」「ファミジョ」に続くファミリーシリーズ第3弾、「ファミボク」の登場だ。やっぱり「ファミボク」と呼ばれるんでしょうか……ヘンなの。ゲームの方はとゆーと、「ファミスタ」ほどのインパクトはないけど、ちゃんと遊べるものにはなっている（エラソーだな)。いいんじゃないの。	8 「ファミスタ」に慣れてしまった目や耳や指にとっては、なんだか不思議な感じがする。初めてアメリカの野球中継を見たときのよーな気分なのだ。これがなかなか新鮮でよい。データ的にも、「ファミスタ」に欠けてたとこをフォローするなど、研究してるよね。どっちを遊ぶか迷うなー。	6 「グラディウス」に始まったアイテムパワーアップ形式は、もうすでにコナミのゲームにはなくてはならないものになってしまったのだ。よくできてるし面白いから、初めてコナミのゲームを買う人にはいいと思うんだよね。しかし、しかしなのだ。私はやっぱりサミシイと思ってしまうま。
森下万里子  この間、何人かのお友達と海に行こうと計画して、前の日にいーっぱいお弁当作ったのに、翌日は雨。んも、楽しみにしてたのに……雨キライ。	8 野球、競馬に引き続いて、今度はボクシング！　血をみるのは万里子キラーイッ!!　と思ったのに、やり始めたら思わずエキサイトしてしまった。トーナメントやＶＳモードで戦うのもいいけど、自分のキャラクターをコツコツと育てあげていくというのがいいな。男の人には絶対ウケルと思う。	8 あまりのリアルさに、思わずエーッ⁉　ＴＶの野球中継の感じを、うまーく再現しているのよね。音声合声もとてもキレイなはっきりした声だし。ピッチャー、キャッチャー、バッターの動きが、とにかく細かいの。凝りに凝ってるって感じ。ただちょっとスピーディーさに欠けているような。	8 漢字がとても読みずらいけど、ようするに、月さんちの風魔くんの伝記、ということなのね。設定や画面はオドロオドロしているのに、音楽が「がんばれゴエモン」してて、笑っちゃいました。巨大キャラや、右横、左横にスクロールが変化したり、３Ｄアクション面など、すごく凝ってます。
ガスコン金矢  最近、家でファミコンをやるヒマがない。『さんまの名探偵』もまだ解決していないし、『新宿中央公園殺人事件』はお宮入りになっちゃうかも。	8 トレーニングモードで自分のボクサーを強くして、トーナメントで友達のボクサーと戦うことができるのがウレシイ。ダウンさせられたときなんかＡＢボタンを連打して「立て、立つんだジョー!!」と思わず丹下段平しちゃうのだ。ボクサーのキャラを何人かいる中から選べたら、よかったのに。	8 音声合成チップを搭載してるから審判が"ストライク!!"なんて言うし、ピッチャー交代のときなんかはバックネットのスクリーンに映し出される。まるでテレビの野球中継を観ているよーな、サービス満点、超リアルな野球ゲーム。ジャレコさん、久々のセンター前クリーンヒットってとこかな。	8 アーケードの「源平闘魔伝」に似た、おどろおどろしたフンイキのゲーム。マップ画面と横スクロールのアクション画面、それに３Ｄ迷路画面が加わって、ゲーム進行にも変化がある。いつものコナミさんだけど、今回はちょっと力はいってるんじゃないの、と感じた。好きだなこーゆーの!!

クロスレビュー

クロスレビューです。なんだかんだで、けっこう大変なページなのだ。何がいちばん大変かって、そりゃ原稿集めだぜ！

今週はこれを買え！

ジャンボウ



ケイ・アミューズメントリース
カートリッジ　価格未定
6月15日発売

5 その昔、パソコンで「パイパニック」というよく似たゲームがあった。「パイパニック」もけっこう面白かったし、このゲームも麻雀と何かをドッキングするというコンセプト自体はまちがってないと思う。麻雀が好きな人って多いしね。ただ、ボールが見にくいのと操作性の悪いのには閉口だな。

5 マージャンとブロックくずしをいっしょにしちゃうなんて、いったい誰が考えたんですかね。どんなゲームになるか、私にはぜーんぜん想像もつかなかったけどね。で、これがそのゲームなわけだ。ゲームアイデアは絶対いいんだけど、操作性とかグラフィックとか、細かいとこでチョンボしてる。

7 麻雀とブロックくずしが合体したゲーム。これがなかなか大変なの。ボールは落とせないし、麻雀はやらなきゃいけないしと、ふたつのゲームを同時にやるわけでしょ。もう頭の中が混乱しちゃうのよね。頭の回転を速くする練習に、もうピッタリなんじゃないかな。麻雀も覚えられるしね！

7 日本人ってのは、ひとつのモノの中にたくさんの機能を盛り込むのが好きみたいで、いわゆるハイブリッド商品の中には電卓とボールペン、ボールペンとライターなんて組み合わせもある。で、麻雀とブロックくずしを組み合わせると、「ジャンボウ」ができた。これがなかなか面白いんだな。

ゾンビハンター



ハイスコア　4900円
カートリッジ
7月上旬発売

8 このゲームはもしかして、コンティニューをつけてしっかりRPGすれば、ものすごいゲームになったんじゃないか、と思う。ニュータイプのアクションRPGだっただけに、ちょっともったいなかった。RPGをそれほど重要視してないのであれば、スタート当初はやさしくすべきだと思う。

8 なかなかおニューなロールプレイングゲームであった。ブームだかなんだか知らないけど、どっかで見たよーなゲームがいっぱい発売されてるなかで、私は「ゾンビハンター」を支持してみたい気がする。コンティニューなんかつけなかったのもいい。もし、あとで発見されたらオコるよ……。

7 むずかしい!! RPGは好きだけど、アクションはとっても苦手な万里子なのです。パスワードがあればいいのに、と思ってしまいました。「しっかりしろよっ！」と、ゲームオーバーになるたびに大きな声で言われると、もう恥ずかしくって。おもしろそうだから先に進みたいんだけどなあ。

6 RPGの要素を入れた完全なアクションゲーム。したがってパスワードなんてものはない。ま、編集部のゲーマーは1時間ぐらいでクリアーしたけど、名人の約束を守っている子供たちは永久にラストシーンを見れないだろう。RPG的要素のバランスやアクションとしての操作性はよくできている。

エキサイティングビリヤード



コナミ　価格未定
ディスクカード
7月発売

8 シャッフルなBGMがなかなか大人向け。うーん、完全に「ハスラー」の世界している。快心のハナ丸ゲームだ。ただ、手玉のはね返りシミュレートはちょっと適当だし、ボールも転がりすぎる。本物じゃ中心突きで手玉が止まるってことはありえないものね。でも全体的には合格。面白いもん。

7 ジミだとゆー点では、ピンポンよりもずうーとジミなのに、なんであんなもんがはやってんのかね。バカみたい。ま、これは、私がビリヤードのよさをわかんないだけかもしれないけど。さて、このゲームだけど、実に本物っぽく作ってあっていいと思う。ゲームはいい。でもビリヤード嫌い。

9 映画「ハスラー」とプールバーの人気に便乗、という気もするけど、ビリヤードそのものが、とっても奥の深いゲームだし、面白くていいと思うな。あとBGM！　ゲームの性格にもよるけど、こんな退廃的な大人のムードのものなんて、今までなかったんじゃないかしら。大人のゲームですね。

8 ちょっと前に「ハスラー」という映画があったが、今や、ビリヤードをしながら、お酒が飲めるプールバーが流行である。そんな、ちょっと大人っぽいアダルトな雰囲気が魅力のソフトだ。荒井画伯をして、「スカしてるなぁ」と言わしめたBGM、軽快なノリのジャズも聴き逃すことができない。

ファンタジーゾーン



サン電子　5300円
カートリッジ
7月17日発売

8 はっきし言って、『ファンタジーゾーン』がこれほど完璧に近いレベルで移植されるとは思わなかった。脱帽だね、脱帽。あえて難を探すなら、一部のキャラがスプライトでたまに見えなくなってしまうのと、BGMがちょっぴりチンケ（2声なんだよね）なことだね。3声使ってほしかったな。

9 これは、もちろんあの『ファンタジーゾーン』なのだ。つ、ついにファミコンで発売されるのだ。みんなもどんなゲームになるか不安だったかもしれないけど、ご安心だ。ファミコンでここまでできるなんて……。私はウレシイようなサミシイような不思議な気持ちなのだ。ウェェ――ン！

9 アーケード版やセガマークIIIで大人気だった『ファンタジーゾーン』が、いよいよファミコン版に。こういうのっていいですよね。面白いゲームは、みんなで共有するべきだと思うのです。で、出来具合いもバッチリ！　タイトル画面も力が入っているし、色もきれい。ぜひやってみてね。

8 ついに『ファンタジーゾーン』がファミコンでプレイできるのだ。しかも期待以上の出来映えとあれば、ファミコンユーザーとして、こんな嬉しいことはない。この調子で『スペースハリアー』とか『アウトラン』も、どんどん移植してくれたらバンバンザイなんだけど、ちょっとムリかな？

今週はこれを買え！

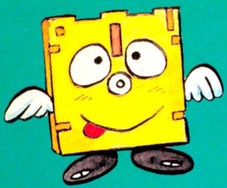
今週はやけにハイレベルだね。8点をつけたのが4本もあるんだけど（こんなの初めて!!）、この4本ならどれを買ってもいいと思う。あとは買う人の趣味の問題。ジャンルがばらばらだからね。

今週は、どの作品もツブがそろっていて、私は何の不満もない。『ファミボク』も『エキビリ』も、買っていただくのはやぶさかでないと思っている。そんななかでも、やっぱし『ファンタジーゾーン』。

うーん、どうしようかな。『ボクシング』や『野球』のスポーツもの、大人の『ビリヤード』、3D面もある『月風魔伝』、そして『ファンタジーゾーン』。みーんな欲しいのです！

今回はヒジョーに力作ぞろいだ。それだけに、どれを買ったらいいのかホント困っちゃう。8点をつけたゲームなら、どれもお買い得。あとは趣味の問題だけど、ボクなら『ファンタジーゾーン』だ。

※数字は10点満点の総合評価です



SOFTWARE REVIEW

このソフトの面白さは？　問題点は？　独自の視点で鋭く迫るソフト批評です。

タジリのザ・レビュー

ATHENA



●アイテム満載ヒロイックファンタジー

今週のレビュー、1本目は『アテナ』だ。実は去年のファミ通9月19日号で特集していたんだけど、覚えているかな。あのときはビデオゲーム版だったけど、半年たったいま、ついにファミコンソフトで登場だ。



「アテナ」はゲームアイドルだ！



今、ファミコンをしないヒトでも〝マリオ〟という名前を聞けば、「ああ、あの『スーパーマリオ』のおじさんでしょ。ヒゲをはやしてキノコばっかり食べている」

とコレくらいの答えは返ってくるだろう。それはもう〝スーパーマリオ〟がファミコンゲームの人気によって、ゲームとは別にキャラクターとして、ひとり歩きし始めた証拠だ。

コミックの世界で大ヒットした作品から、キャラクター（個性）を持つ主人公達のエネルギーが、外の世界にまで流れ出して、アニメーションやファミコンソフトになるパターンが、『マリオ』には期待できる。

しかし、〝マリオ〟についてソフトを作る段階から、キャラクター性を計算されていたか、というといささか疑問だ。いやむしろ〝マリオ〟のキャラクター力は、ソフト発売後に生まれてきたような気がする。

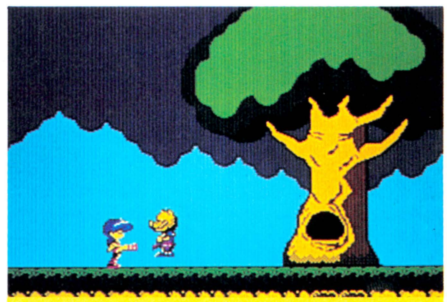
実際、〝マリオ〟に関して生い立ちを探ると、デビュー作の『ドンキーコング』では、名前もないタダのヒゲおじさんであり、第2作『ドンキーコングジュニア』でヒール（悪役）としてやっと〝マリオ〟の名をもらっている。少なくともその後、『テニス』の審判役をへて、ビデオゲーム版『マリオブラザーズ』のヒットまでは、〝マリオ〟は任天堂やファミコンを代表するキャラクターと考えられていなかったワケだ。『スーパーマリオブラザーズ』の大ヒットによって、現在の〝マリオ〟の個性は作られたのだ。

このように〝マリオ〟の場合、キャラクターの定着まで、かなり長い時間がかかっているが、〝アテナ〟ではあらかじめ、キャラクターのアピールを強くして、SNKのアイドルとして育てようとの意図がうかがえる。

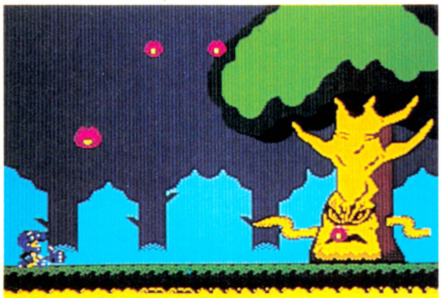
ビデオゲーム版発表のときには、〝アテナ〟にまつわるエピソードをコミックにした小冊子を発行して配布した。そこでは、彼女のプロフィールも細かく紹介されている。また、ゲームセ

私にはこう見える Ⅰ

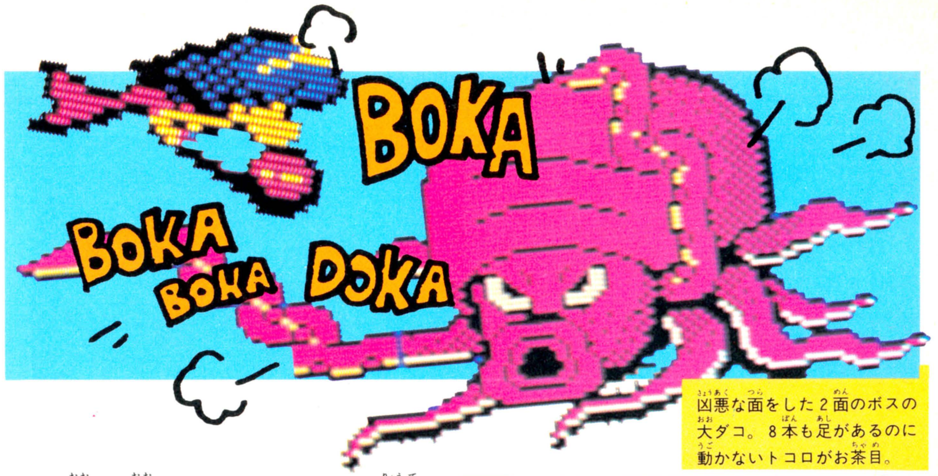




武器を持たないアテナが一番かわいいが持たないワケにはいかない。



このところのゲームに必ず出てくるボスキャラクター。この大木のバケモノは１ラウンドの敵とは思えないほど強くてイヤになる。



凶悪な面をした２面のボスの大ダコ。８本も足があるのに動かないトコロがお茶目。

ンターではすでに〝アテナ〞の続編『サイコソルジャー』もリリースされ、コチラのほうも彼女が主役だ。

だがはたして〝アテナ〞はＳＮＫの〝マリオ〞になれるのだろうか。〝マリオ〞でさえ現在の地位を築くのに何年間もの月日を費やしており、よほど突出した個性を持ち合わせていなくては、すぐには難しいと私は考える。〝アテナ〞の個性を紙の上での設定ではなく、ゲームデザインのなかで、消化していくべきだろう。現在のアピールはおもにイラストやストーリー設定によるモノで、『ロリポップ』や『レモンピープル』の読者には効果が大きいかもしれないが、一般に対する訴求力の点では疑問がある。

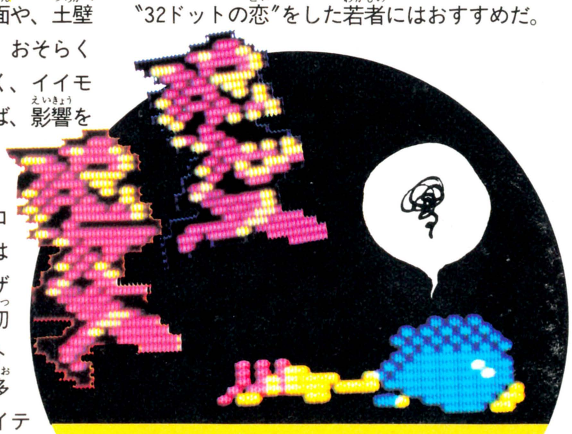
〝キャラクターを育てる〞意識（ロールプレイという意味ではなく）のあるファミコンソフトが意外と少ない現状で、〝アテナ〞は大変興味深い素材だ。おそらく『サイコソルジャー』をはじめ〝アテナ〞をメインに置いたファミコンソフトが今後発表されるだろう。そのたびに〝アテナ〞人気がどう動くか、楽しみだ。

ところで『アテナ』ゲーム自身の話だが、ゲームデザインに関しても、『スーパーマリオ』の影響がうかがえる。右スクロールの画面や、土壁を壊してアイテム類を探す遊び方は、おそらく『マリオ』のそれだろう。マネではなく、イイモノから学ぶ姿勢がはっきりしていれば、影響を受けるのはいいコトだ。

またパワーアップのとき、〝アテナ〞の服装が装備によって変化するトコロに注目したい。現在、ゲームの世界はパワーアップするコトが、ゲームデザインの常識になっている。しかし親切にプレイヤーがパワーアップしたコトを絵で見せたりするゲームは、そう多くないのが現状だ。パワーアップアイテムを取っても、効果がよくわからなかったり、数値で表示したりするマニアックなモノが多く、多くのファミコンファンは両手を挙げて首をかしげている。その点では、『アテナ』のパワーアップは、プレイ中必ず見ている主人公の服装が変わるので、問題なく遊べる。本当は、コレが当たりまえのコトなのだが、つい遊んでいて嬉しくなってしまう。

しかし問題もある。〝アテナ〞の動きがギクシャクしてて、土壁を壊したりするときの爽快感がそがれてしまう。操作性の問題は、ビデオゲーム版の頃から気になっていたので、ぜひ解決してほしい。また、１面や２面からイキなり難しいと感じるのは私だけだろうか。１面は、いわばゲームの基礎知識を覚えるためのトレーニングステージ。パワーアップをほとんど考えなくても、先に進めるくらい易しくてもいいだろう。それでなくても、１度倒れるとまたそのラウンドのはじめからプレイしなくてはならないのだから。１度や２度ならまだしも、何回も何回もラウンドのはじめからやり直していると、イライラストレスがたまってくる。

『アテナ』。ファミコン版は、ビデオゲーム版のいいトコロもわるいトコロも忠実に移植したソフトといえるだろう。ゲーセンで〝アテナ〞に〝32ドットの恋〞をした若者にはおすすめだ。



別にスプーンが落ちてるのではない。体力切れで倒れたアテナだ。

私にはこう見える II



■評／田尻智（ゲーム評論家）

■エス・エヌ・ケイ
■5500円（カートリッジ）

『アテナ』地方の
ソフト天気速報

速報官＼項目	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲヱセン上野	田尻智
明かるさ	⛅	☁	☁	⛅
大衆性	☀	⛅	☁	☁
印象	⛅	☁	⛅	⛅
奥行き	☁	⛅	☁	⛅
総合	⛅	☁	☁	⛅

※評価は ☀ ⛅ ☁ 🌧 ☃ の５段階に分かれています



短気は禁物のゲームソフトなのだ!?

人気のスポーツものソフトとキャラクターもののソフトが、ひとつになったらどうなるか!? ひとつの回答をみせてくれたのがこの『プロゴルファー猿』だ。テレビアニメでは痛快なゴルフを見せてくれていた猿君。ファミコンソフトの中ではどうかな? 梅雨空を吹きとばすようなナイスショットがでるかどうかのお楽しみだい。

「常識」が通用しないゴルフ!?

最近スポーツもののソフトが多くなってきたね。『ファミリースタジアム』が皮切りになったナムコの『ファミリー』シリーズ。画面の前でエッチラオッチラ走る、踊るの『ファミリートレーナー』シリーズはバンダイ。その他のスポーツものもたっくさんでてる。友だちとやるにしてもひとりでやるにしても勝ち負けがはっきりするのがいいね。

かくいうわたしはすっごい短気なのだ。3分待ちきれずにカップラーメンは食べちゃうし、前を歩いている人は追い越さずにはいられないっていうほどなのだ。こんな性格のわたしだからRPGとかはあまり好きじゃないの。広いマップの中をアッチコッチ行かなきゃならないと思うだけで、コントローラーを叩きつけたくなるのだ。「ベェーロイ、こちとら気が短けェーんだ。早くしろい!」って、ついひとりごと言ったりしちゃうんだよね。

その点スポーツもののソフトはいい。目標は勝つことだけだから単純に熱中しちゃうんです、わたし。時間も短くてすむっていうところもうれしい。なぜって、一応カメラマンだからね。目のためにも長時間画面を見ていたくないんだ(そのわりにはよく『ファミスタ』や『ピンポン』をしてるじゃねェーかと編集長)。

ジトジト雨の降る日にはスポーツものソフトでスカッとしよう。というわけで『プロゴルファー猿』を始めたのだ。しかし見事にスカッと肩すかしを食わされたんだな、これが。

ふつうのスポーツものソフトだと思ったわたしが、浅はかだったのだ。ゴルフっていうからつい、青く広がるグリーンに映える白いボールを想像していたのだ。ところがどっこいこのゲーム、ゴルフという感じじゃないのだ。「ワイはサル(巻き舌で)や、プロゴルファー猿なんや」。テレビアニメの猿が、そのままゲームになったから、サァー大変。谷底が見えない絶壁はでてくるわ、モグラがパットを邪魔するわの大騒ぎなのだ。

風を計算に入れて、クラブを選んで、スタンスを決めて……。というスポーツ感覚はない。テレビアニメを基にしているだけあって、すべて「何だこりゃ」と面食っちゃうんだよね。



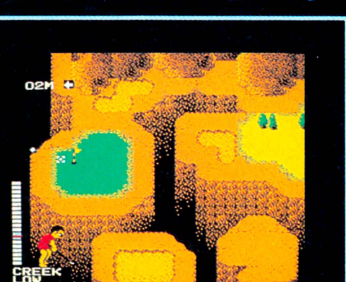
訓練編では風船と鬼にボールをぶつける的当てゲームがある。これがまた難しい。距離感をつかんでもらおうという意図なんだろうけど、なかなか当たらないのだよ。気の短いわたしなんか、「てやんでい。こちとらトレーニングなんかいらねェーぜ!」とテキトーに訓練編を終えると、〝いまいち〟とかなんとかいうオヤジがでてくるんだ。気短のわたしはそこでまたカッカしちゃうのだ。「何がいまいちだ、フン、コースにでてから勝負だぜ」。ヘラヘラ笑うオヤジにたんかを切るわたし。

〝短気は損気〟とよく昔からオフクロにいわれていた。ここでやっとオフクロのいった意味を知ったのだ。何とこの訓練編での成績がコースに影響するのだった。まさに〝いつまでもあると思うな親と金〟である。あの〝モズ落とし〟も〝旗つつみ〟もできなくなってしまうのである。少し動揺したわたしであった。「へへへ、かた腹痛くて腸捻転になっちまうぜ。ようし実力で勝負でい」と強がってはみたものの不安はぬぐいきれなかった。

あ〜、「後悔先に立たず」。(まったく小学校で

何だこりゃ?

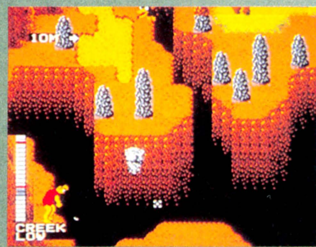




この波柱が間欠泉だ。ボールが吸い込まれちゃうから注意。右の写真を見てくれ。断崖絶壁にボールがかろうじてのっているところだ。ヒェェ〜〜!

これが日本古今のゴルフ事情だ!!





むかしゃモグラがグリーンにたーんといたもんだ。モグラが手を振ってる間は打たないのが、エチケットじゃった。それにひきかえ今はゴルフ場を作る土地もなくなったのう。



屋上で素振りの練習をしているわけじゃない。レッキとしたコースなのだ。でも打ったあと次のビルまで歩くのかな？ 心配だ。

習ったことわざがドンドンでてくるゲームだぜ)。はりでた岩山、三方がザックリ切り崩してあるグリーン。それに立ち向かうわたしに与えられたものといったらパターを含めた３本のクラブだけ。桃太郎は３匹のお供をひきつれて鬼たちを退治したけれど、わたしは３本のクラブで18ホールをまわらなければならないのだ。

クラブ３本じゃゴルフはできない、などといっても「あとの祭」。ドライバーを握る手も冷や汗ですべりそうだ。ヒュー、パカーンと第１打はピンに向かって一直線。と思いきや20メートルの強風にあおられて池にドップン。この他にもグリーン上でモグラが穴からでてきて邪魔したり、タツマキがボールを巻きこんだりと超自然現象がいっぱい起こるのだ。ふてくされ気味になっていたわたしを唯一救ってくれたのがカラスだった。打ったボールをくわえてグリーンまで運んでくれるのだ。「人は見かけによらぬもの」である。



インの９ホールはテクノＣ・Ｃといって、屋上からボールを打つのだ。陰のつけかたがあいまいなせいか、障害物の高さがわからない。わたしなんか何度も同じところで打っちゃったりする、短気だから。コースにいろいろトリッキーな仕掛があっていいのだが、陰影のつけ方をもう少しはっきりしてほしいのだ。ま、それもトリックのひとつだよ、といわれれば仕方ないが……。

『プロゴルファー猿』をスポーツものととるか、キャラクターものととるかでソフトの性格が全然ちがってくる。スポーツものと思いこんだわたしなんかは、つい短気を起こしてしまった。でもスポーツじゃないゲームなんだと思ってプレイすると、またちがった面をこのゲームは見せてくれる。テクノＣ・Ｃのコースなんかは、それなりに味があるのだ。打球もある程度✚ボタンで誘導できるし、壁のはね返りを利用すればビリヤード感覚のゲームとなる。短気なわたしは短気なゆえについムキになっちゃうのだ。「あ〜、訓練編でしっかりパターの練習やってりゃなァ〜」と思いつつやるのだ。ビルの屋上やその内部を利用してゴルフしちゃうなんていう発想は面白い。土地の少ない日本ならではのゴルフっていう感じだね。このコースを見た時、ここはどこって画面を凝視しちゃったもんね。よく見ると下に小さく車が描かれていたりして、自分の頭がカタくなったことを思い知らされたのだ。このゲームのよさは、そういった天衣無縫的なナンセンス感覚が生かされてるところだ。スポーツものとキャラクターものの素材に、ナンセンス感覚で味付けしたゲーム。それがこの『プロゴルファー猿』なのだ。わたしみたいに頭がカタいと戸惑うゲームでもある。

■評／カメラマン八木沢

■バンダイ
■3300円(ディスクカード)

腹立つなァ〜



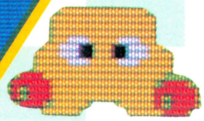
まったく脳天気なヤツらだ。真剣にゲームしている途中にでてくるとガクッとしちゃうよね。ゴルフはメンタルな競技だから、マイペースで無視していこう。

『プロゴルファー猿』地方の
ソフト天気速報

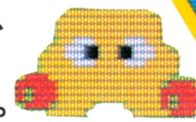
速報官＼項目	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲヱセン上野	カメラマン八木沢
明るさ	☁	☀	☁	☀
大衆性	🌧	⛅	☁	☀
印象	🌧	☀	🌧	☀
奥行き	🌧	🌧	☁	⛅
総合	☁	⛅	☁	⛅

※評価は ☀ ⛅ ☁ 🌧 ☃ の５段階に分かれています。

スマッシュピンポン



任天堂スポーツシリーズの新作は、『スマッシュピンポン』だ。本物に忠実なルール設定、わかりやすい操作、そしてシンプルなデザインと、三拍子そろって誰でも夢中になれることうけあい。女の子にも絶対オススメ。



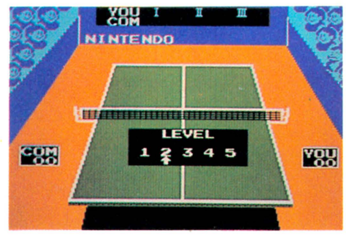
●任天堂　発売中　2500円（ディスクカード）

ゲームの種類は4種類、レベルは5段階

まずはタイトル画面から４種類のゲームのうちのひとつを選ぼう。Ａは11点マッチ、Ｂは21点マッチだ。あとは、コンピュータ相手に１人でやるか、友だちと２人でやるかを決定してスタート。レベルは、１から順番に上げていくのがいいみたい。

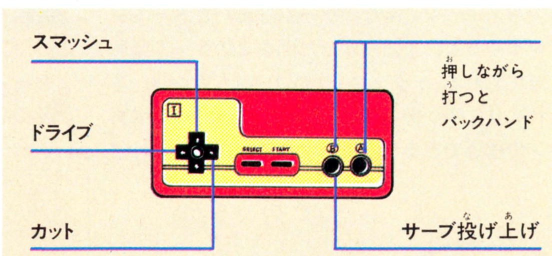


⬅ゲームがシンプルな分、選べるゲームの種類も少ない。ダブルスがあればもっとうれしかったんだけどね。
➡レベルが上がると、球のスピードが速くなる。２人プレイにもレベルがあるぞ。

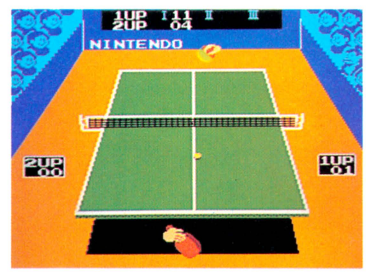


操作はいたってカンタンなのだ！

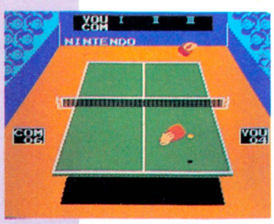
操作が難しそう……なんていう心配は、このゲームには無用なのだ！ちょっとやってタイミングになれてしまえば、すぐにでも友だちと試合が楽しめちゃうぞ。ほとんどの操作は✚ボタンですんでしまうから、ボタンには補助的な役割しかない。右の図を見て、さっそく覚えてね。



➡左右への動きは、完全にコンピュータまかせ。ラクチンなのだ。



タイミングで左右に打ちわける！



球を打つタイミングで飛ぶ方向が決まる。早めにつっこんで打てば、対角線を描いて左方向に、（手前でプレイした場合）おくれて打てば右に。

バックハンドをマスターしよう！



返ってきた球が左よりで、スピードについていけない時には、バックハンドも使わなければならない。しばらくプレイすればすぐに慣れるはず。

サーブはタイミングだ！



なれるまでは、タイミングがちょっと難しい。手前でプレイする時は、球が白線にかかるあたりを目安にしよう。向こう側の時はやや簡単。

高い球にはスマッシュ！



レシーブのタイミングがずれると、球が高く上がることがある（音でわかるよ）。それがスマッシュのチャンス！　他の時にやっても決まらない。

ping pong

まずは基本だ！ ルールをおぼえよう

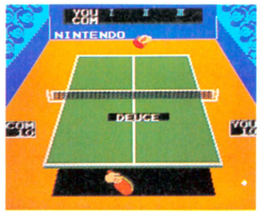
ルールは実際の卓球とほぼ同じ。知ってる人なら、なんの抵抗もなくプレイできるハズ。でも、知ってる人ばかりじゃないよね。そこで、卓球を知らない人のために、『スマッシュピンポン』版のルールをじっくり解説してしまおう。知らないとソンすることもあるぞ。

ゲームのしくみ

Aゲームも Bゲームも、サーブは5球交替。先に2セット取った方が勝ちだ。コートチェンジも行なわれるのだ。



⬅ポーズをかけると、そのゲームの種別もわかる。



⬅10対10(A)になるとジュース。2点連取だ！



⬅全部で3セットマッチ。2セット取った方の勝ち。

インとアウト

いろんなケースによって、イン、アウトが定められている。ネットとレットの違いには特に注意。



⬆レシーブが相手コートの外に出てしまった。これはアウト。ミスだな。



➡球がエッジにあたり、方向が変わった。ひきょうなようだが、インだ。



➡こっちのスマッシュが決まり、球は床に点々。相手のミス。インだ。



⬇ネットに球がひっかかって相手コートにとどかない。これもアウトだ。

サービスは特に注意！



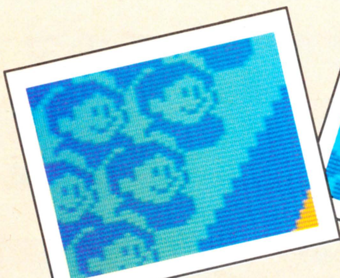
➡ネットに球がふれると、サーブに限ってやり直し。



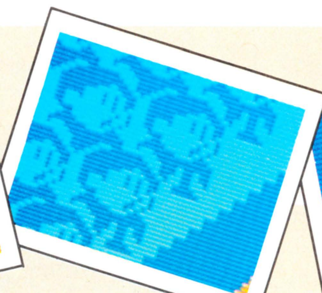
⬅サーブには制限時間がある。中断する時は、ポーズを忘れずかけよう。

観客の表情に注目！

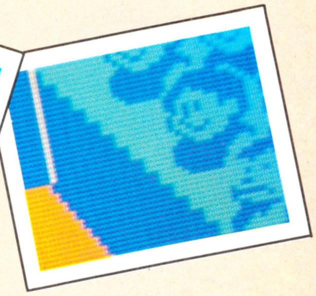
コートの左右には観客席があり、観客たちは選手のプレイに一喜一憂しているのだ。右が1プレイヤー側、左が2プレイヤー側の応援かな。たまには彼らの表情にも注目。



⬆平常の顔。いつもにこやかな人々なのだ。同じ顔だらけで少しこわい。



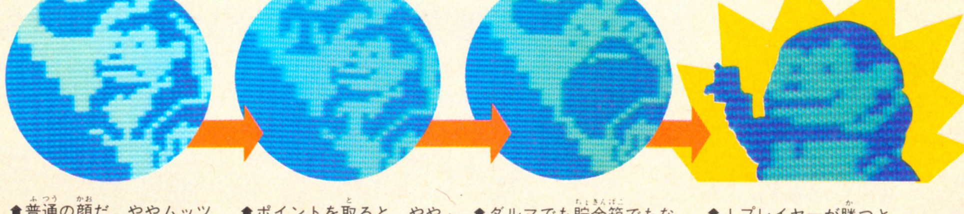
⬆味方がポイントを取ると、「おおーっ」と、いっせいに拍手するのだ。



⬆右側には、なぜかゴリラみたいなやつがいてより豊かな表情を見せる。

謎のゴリラ君百面相

右側の観客席でさまざまな表情を見せてくれるゴリラ君。何者だろう？ 水野店長の説では、コーチだって。



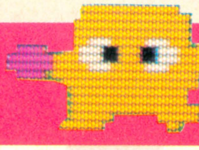
⬆普通の顔だ。ややムッツリしているようにも見える。

⬆ポイントを取ると、やや口もとがほころんだようだ。

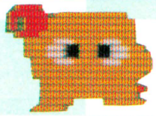
⬆ダルマでも貯金箱でもない。泣いているゴリラ君だ。

⬆1プレイヤーが勝つと、ばんざいをして大喜びする。

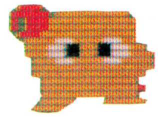
次ページ、技術編へと続くぞ！



技をみがけ！　卓球技術詳細解説!!

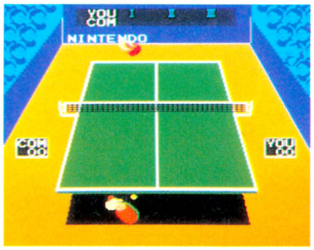


卓球のことをよく知らない人に、ドライブだ、カットだって言ったって、何のことかわかんないよな。このページでは、『スマッシュピンポン』のゲーム内容に即して、卓球のテクニックを詳しく解説するぞ！　これで君もプロ級だ!?





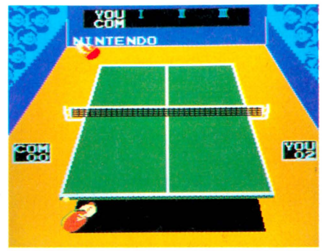
たかがサーブと言うなかれ。ここでミスしちゃ、もともこもない。ひねったサーブより、普通のサーブを確実に決めよう。



▲まずは、基本的なサーブのタイミングを、しっかりと体でおぼえこむことだ。



▲手前でひとつ、向こうでひとつバウンドさせる。強すぎるとアウトになるぞ。



▲バックのサーブも可能だが、たいした効果はない。たまにやってみるのもいい。

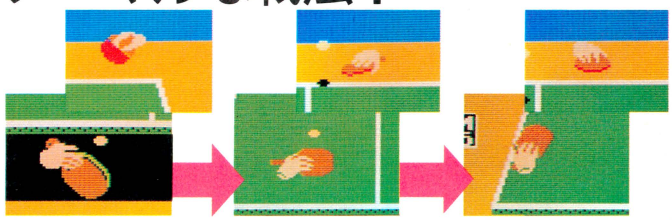


もっとも基本的な打ち方だ。本当はこれだけでも十分というくらい、有効で確実。いろいろタイミングをくふうしてみよう。



▲左右への打ちわけが大切。ギリギリをねらって相手にゆさぶりをかけよう。

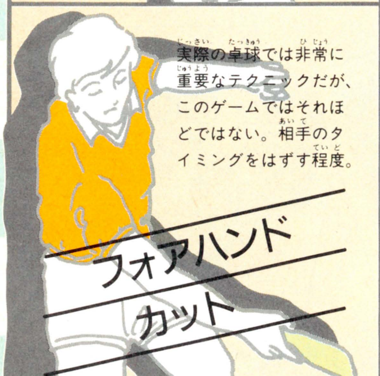
ノーマルな戦法！



▲球をぐっとひきつけてから打つ。スピードに乗って。

▲ラケットをかぶせるようにして順回転をかけるのだ。

▲振りぬく！　球はぐんとのびて、スピードが出るぞ。

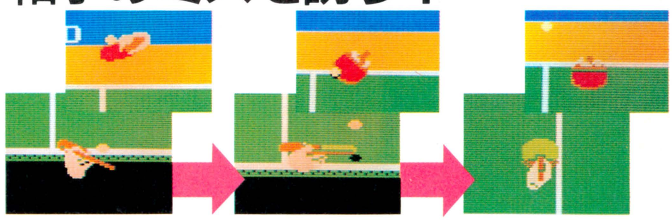


実際の卓球では非常に重要なテクニックだが、このゲームではそれほどではない。相手のタイミングをはずす程度。



▲カットにカットで対抗するのはよそう。たまにサーブに使うくらいだね。

相手のミスを誘う！



▲ラケットの面を上に向けて、こするように打つのだ。

▲いわゆる逆回転がかかりゆっくりと沈むように飛ぶ。

▲ドライブで対抗しないと、ネットにひっかけてしまう。



ゲームが高度になるほど重要になるテクニック。スピードのある球が左に来た時、これを使わないとついていけないのだ。



▲向こう側のプレイに注目。コーナーをねらわれたら、すかさずバックハンドだ。

絶対マスターしよう！



▲ボタンを押すとバックのかまえに。判断は早めにね。

▲かまえるのがおそいと間に合わない。タイミングだ。

▲ひねるように振りぬく。これさえおぼえれば強いぞ。

ping pong

ping pong

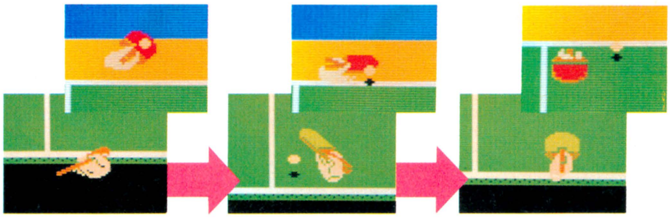


非常に難しいテクニック。相手は意表をつかれるので、なかなか有効だ。しかし、無理しておぼえる必要はまったくないぞ。



⬆これが自然にできるようになれば、君のテクニックも一級だ。かなり難しい。

高度なワザだぞ！



⬆バックから、球を切る感じでラケットを出していく。

⬆相手コートにきちんと返すには、タイミングが勝負。

⬆時たま使えば、敵も混乱する。サーブにも使えるぞ。

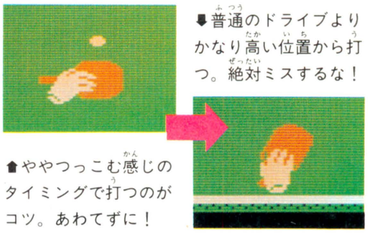


決め技。これが決まると最高に気持ちイイ。しかし、より高いレベルに進むためには、スマッシュの受け方もおぼえたい。



⬆相手が高い球を返してきたらチャンス。高い位置から、ぶったたくように打て。

チャンスを逃すな！ これがなくては勝てないぞ！

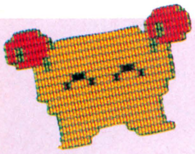


⬇普通のドライブよりかなり高い位置から打つ。絶対ミスするな！

⬆ややつっこむ感じのタイミングで打つのがコツ。あわてずに！



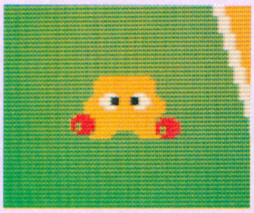
⬆場合によっては、バックからのスマッシュも必要。無理するとアウト。



ディスク君（仮名）の動きにも注目しよう！



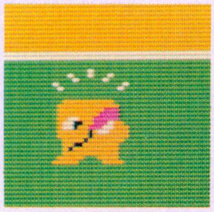
任天堂ディスクシステムのマスコット、おなじみディスク君（仮名）が、このゲームでは大活躍！ とくに、フルセットマッチでのハーフタイムショーには注目！



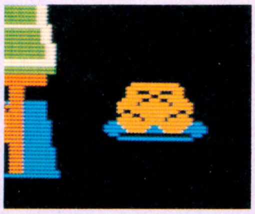
⬆両手に赤いボンボンを持ったディスク君。チアガールみたい。



⬆勝った方のコートの上でバンザイをして祝福してくれる。ウレシー！



⬆ポーズ中、けんめいに素振りをするディスク君だ。



⬆タイトルデモ。頭にピンポン玉が当たってダウン。痛そうだ。

ハーフタイムショーがなんたってたのしい!!



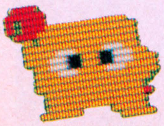
⬆さあ！ ハーフタイムショーの始まりだ。6人のディスク君がコート上にせいぞろい。



⬆音楽にのって踊る、踊る。熱戦もひと息いれて、なごやかな気持ちで試合再開だ。



⬆終わりに、全員でペコリと礼！ 観客席からも盛大な拍手がおこる。





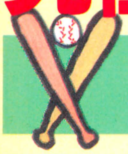
さあ、みんなで遊ぼうよ！



球場の興奮をそのままキミに伝えるのが、この『燃えろ!! プロ野球』だ。１チームは30人でな〜んと13球団もある。「アウト！」「セーフ！」など16の音声合成は臨場感を盛りあげてくれる。さらに球場の広さといったら、今までの野球ソフトの３倍もあるんだ!! うなる速球、とどろく打球音。さぁキミも『燃えろ!! プロ野球』で思いきりプレイしよう!

ジャレコ　６月26日発売予定　5500円

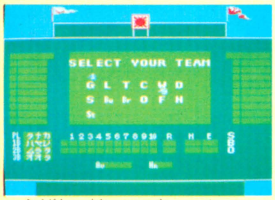
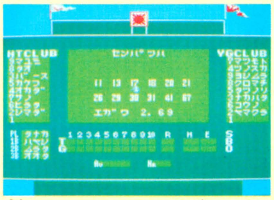
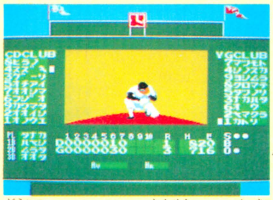
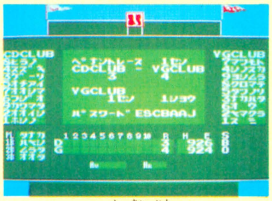
究極のシミュレーションゲーム!!



熾烈なペナントレース編

● 12球団から好きなチームを選んで優勝させよう。

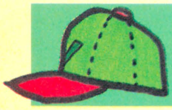
プレイボール

12球団の中から好きなチームの上に１のカーソルを合わせ、Ａボタンを押す。対戦相手はコンピュータが選んでくれるのだ。ただしStのOB会チームは選べないから注意!!

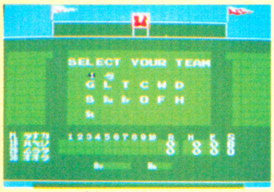
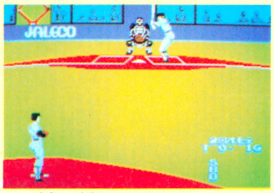
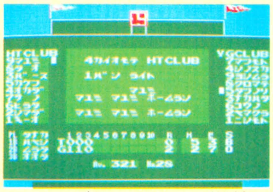
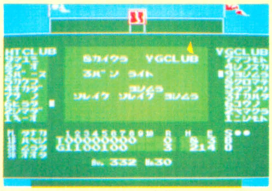
同一チームと３連戦ずつ試合をする。132試合分のデータがセットされるのだ。１試合ごとにパスワードがでる。パスワードを入れると何戦何勝が一目でわかる。80勝で優勝だ!

ストライク
ボール
ホームラン
タイム



手に汗にぎるVS編

● ２人用対戦モードだ。13球団から選べるぞ！

チームの選び方はペナントレースの時と同じ。このモードではOB会チームも選べる。　テレビ中継と同じセンター方向からのアングルだ。左上にはランナーを示すダイヤモンド。

HTCLUB対YGCLUBの対戦だ！　１チームには投手が12人、野手が18人、計30人分のデータが入っている。選手交替時のオーロラビジョンにも注目してほしい。時計も動くのだ。

迫力



チーム紹介

● 最新のデータを入れたラインアップなのだ!!

YGCLUB	SLCLUB	HTCLUB	HCCLUB	YWCLUB	CDCLUB	YSCLUB	HBCLUB	KBCLUB	LOCLUB	NFCLUB	NHCLUB	STCLUB
YGCLUB	SLCLUB	HTCLUB	HCCLUB	YWCLUB	CDCLUB	YSCLUB	HBCLUB	KBCLUB	LOCLUB	NFCLUB	NHCLUB	STCLUB
7マツモト	5イシゲ	9マユミ	9ヨシヒコ	8ヤシキ	8ヒラノ	7シブイ	8フクモト	4オオイシ	8ニシムラ	5シマダ	8ササキ	4タカギ
4シノヅカ	7カナモリ	8タ　オ	6ヤマサキ	7カトウ	4スズキ	4ス　ミ	4フクラ	8アライ	4サトウ	4シライ	6オガワ	8コウジ
9ヨシムラ	8アキヤマ	3バース	3オサナイ	4タカギ	3ゲーリ	3ホーナー	5マツナガ	3Dビス	7ヨコタ	8ブリワ	9ヤマモト	9ハリモト
8クロマテ	3キヨハラ	5カケフ	7ランス	9ポンセ	5オチアイ	8スギウラ	3ブーマ	7オグリ	3フルカワ	7Pトナム	3Dビト	5ミスタG
5タツノリ	5Vコビ	4オカダ	5キヌカサ	3カタヒラ	7オオシマ	5レオン	7クマノ	5カネムラ	2レオン	3タムラ	5ハモント	3タブチ
3ナカハタ	2イトウ	7サ　ノ	8ナカシマ	5タシロ	6ウ　ノ	9ヒロサワ	9ミノダ	9スズキ	9シウジ	9フタムラ	7カドタ	7オオスギ
6コウノ	6タナベ	6ヒラタ	4Gソン	6ヤマシタ	9カワマタ	2ヤエガシ	2フジタ	6ムラカミ	6ハカマタ	2タナカ	2カガワ	6ヒロオカ
2ヤマクラ	4ツジ	2シマダ	2タツカワ	2ワカナ	2ナカオ	6イケヤマ	61ミオカ	2ナシダ	5ミスカミ	6タカシロ	4サタオカ	2ノムラ
1エガワ	1ヒガシオ	1キーオ	1キタヘフ	1エンド	1コマツ	1アラキ	1ヤマダ	1ムラタ	1ムラタ	1ツ　ノ	1ニシカワ	1イナオ

YSCLUBに注目!!　なんとホーナーが入っているのだ。STCLUBのことはお父さんに聞こう！

ピッチャー ● 勝利の鍵を握るのは投手なのだ！



音声合成の

セーフ
アウト

バッター
アウト

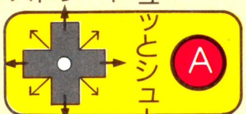
ピッチャー交替
フェア
フォアボール

バリエーションに富む投手陣！



投手によって球の速さ、変化のしかたはいろいろだ。変化球を投げる場合、Aボタン押してすぐはなし、✚ボタンの8方向で変化させる。タイミングの勝負だ!!

えーいまいったか!? 今までの野球ゲームとはひと味違うだろ。タイプが色々あって面白い。



Aボタン押し続けで✚ボタン上が速球、下が低速球だ。左右で内、外角のコースを決定する。✚ボタン8方向使うことによって微妙にコース、速度がかわるのだ。

うーんリアル！



ピシッ

投げる芸術品ヤマダ!!



打ち方も自由にかえられるぞ!!

バッター

慣れないと手こずるのがバッティングだ。投手の球をよんでシャープにスウィングしよう。

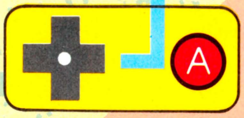






スタンス

バッティングもAボタンと✚ボタンの8方向を使うのだ。アウトステップ、インステップも自由自在なのだ！



下の写真は腕をよく見よう。高目、まん中、低目と球の高低によってスウィングをかえられるのだ。スゲー!!

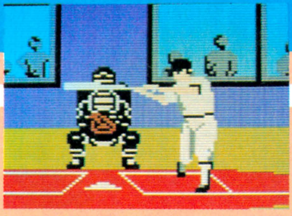
スウィング







Q 内角高目には?



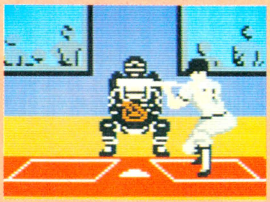
A うちにくいコースだ。オープンスタンスでひっぱろう。

Q 外角低目には?

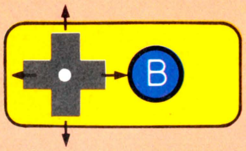


A 球にさからわずに、バットをおっつけるようにしよう。

バントの3変化



Bボタンと✚ボタンの4方向でバントだ。球の高低にあわせて3段階ある。Bボタンをもう1度押すとバント解除だ。

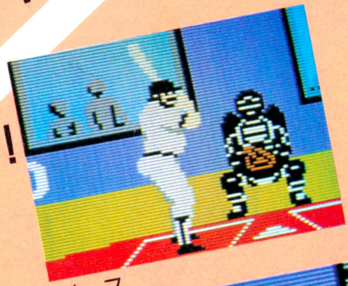




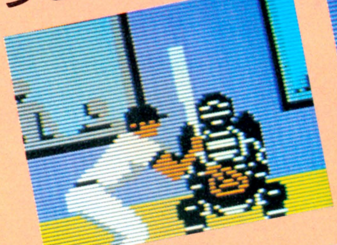


助っ人外人もいっぱいだ！

ヘイ、カモン！ベイビ。1発打つぜ!!



バース

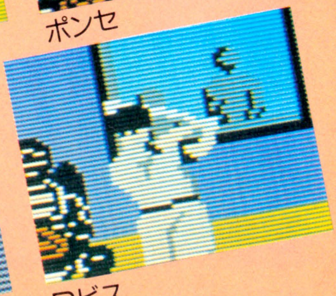


クロマテ



ポンセ



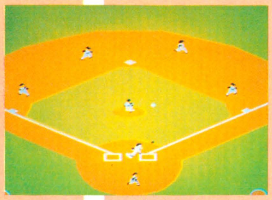


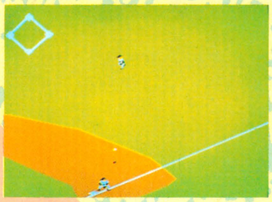
ロビス



守備走塁

とにかく外野が広いのにオドロく。投手のけん制球がスムーズだから盗塁は慎重に!!



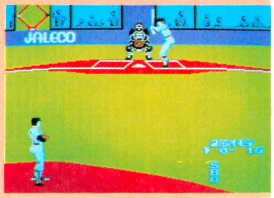


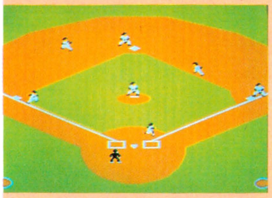
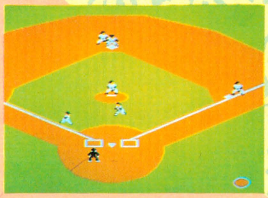
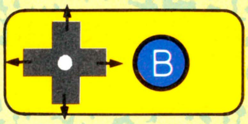

外野に打球が飛んだ場合、画面左上のダイヤモンドでランナーの動きがみえる。球をとったあとどこに投げればいいかが、すぐわかるのだ。それにしても広い!!

一歩目の出足が肝心!

左の写真2枚で打球に対しての守備陣の動きがわかるだろう。打球の落下点に一番近い者がとる。2番目に近い者は必ずバックアップに走るのだ!

ミスは禁物 球から目をそらすな



1塁から2塁への盗塁はBボタンと✚ボタンの右。投手がモーションを起こしてからしか走れない。

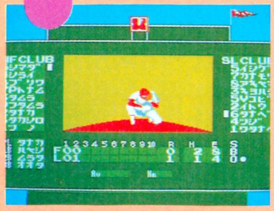
塁を盗め!!!

ランナーはスタートが重要だ。投手が片足をあげたらゴー!! なお✚ボタンの下で全ランナーが進塁するぞ!

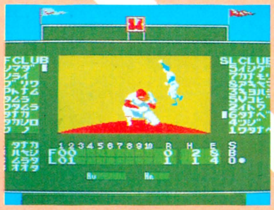
ホームラン

オーロラビジョン

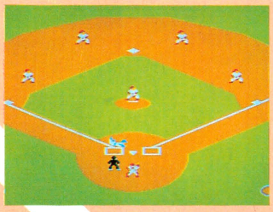
このゲームの目玉のひとつだ。本物の球場にいるみたいなのだ!



出ましたホームラン! マウンド上で膝をつく投手。



対照的に打者走者は片手をあげて走っております。



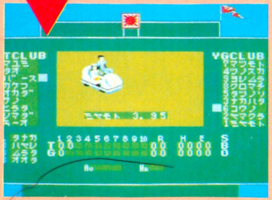
うれしさのあまりころんでしまったドジなランナー!?



ベンチ前で祝福を受け、本当にうれしそうであります。

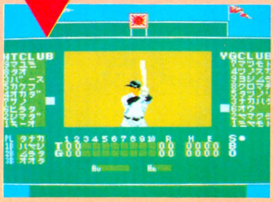


唯一の女の子

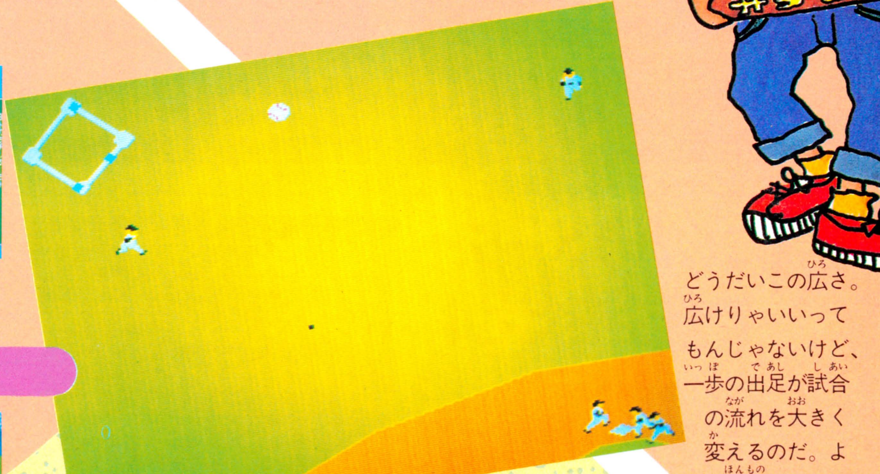


小柄な女の子なんだね。投手の半分しか座高がない!?

ド・UP



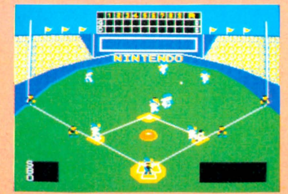
代打の時にはアップで打者が映しだされるのだ。



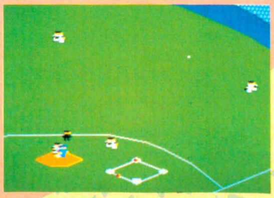
どうだいこの広さ。広けりゃいいってもんじゃないけど、一歩の出足が試合の流れを大きく変えるのだ。より本物っぽくなったわけなのだ。

打球のカゲを追え!! すばやく反応しろ!

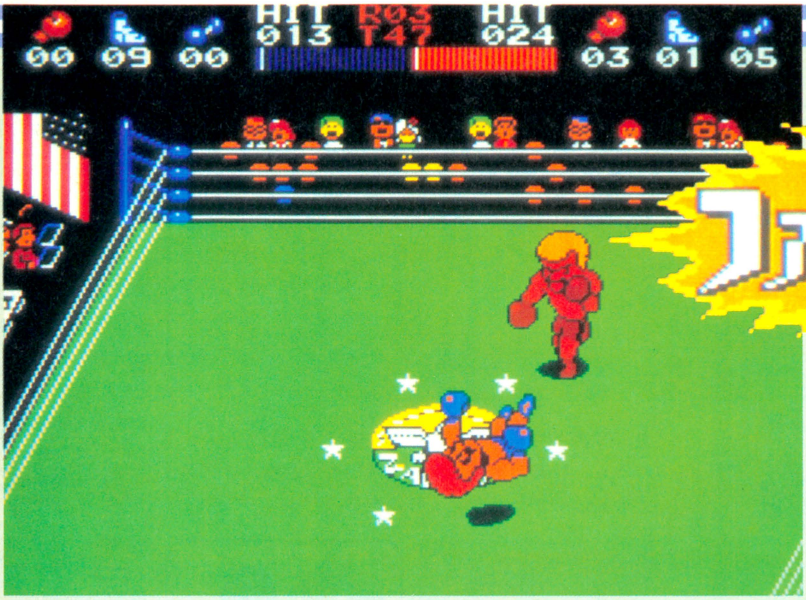
これがプロ野球だ!



⬆ベースボール(任天堂)



⬆プロ野球ファミリースタジアム(ナムコ)



ファミリーボクシング

●ナムコ　6月19日発売　4900円

ファミリースポーツシリーズの第3弾『ファミリーボクシング』。発売もまじかに迫り、胸がわくわくドキドキしてきたぜっ。今回はいろいろなタイプのボクサーを闘わせて、傾向と対策を練ってみたのだ。

とってもマルチに楽しめるのだっ!!

ゲームは6つのモードにわかれている。それらの中で基本となるのがトレーニングモードだ。このモードで自分のボクサーを鍛えあげ、ほかのモードで戦ってみるのが基本的な遊びかた。ボクサーにはパワーポイントという数値があって、トレーニングモードでコンピュータを相手に勝つと、その勝ち数によってパワーポイントが加算されていくのだ。このときのボクサーの状態はパスワードで表示されるから、メモしておいて、ほかのモードで遊ぶときにパスワードを打ち込むってわけ。以下、各モードの説明だ。

●ランキング　世界、日本、新人戦の各シリーズの1～5位に挑戦。勝つとランクが変わるぞ。

●トーナメント　1～8人のボクサーを闘わせ優勝を争う、とても熱っぽいモードなのだっ。

●2プレイヤーV.S.　人対人で5回戦行なう。

●ウォッチ　トーナメントと2プレイヤーV.S.モードを鑑賞するモード。TV中継マッサオだ。

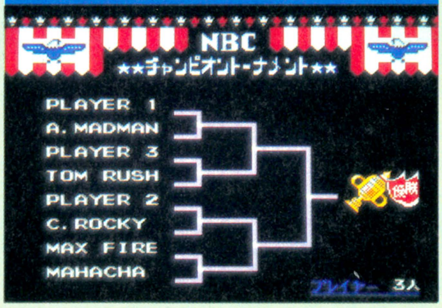
トレーニングモード



ランキングモード



トーナメントモード



2プレイヤーV.S.モード



3つのパラメーターで個性をだせ!

パワーポイントを3つのパラメーターに配分することで、ボクサーの性格が決まる。配分のしかたは毎試合変えられるから、相手のボクサーの配分をよく見てから決めるのがいい。



パンチ力
パンチによって相手にあたえるダメージの大小をしめす。大きければいいとゆーものでもないのだ。

フットワーク
ボクサーには重要な、フットワークのスピードをあらわす。ちょこまか動きまわるタイプもいいね。

体力
基礎体力。打たれ強さともいう。これだけ大きいボクサーというのも、結構おもしろいかもしれん。

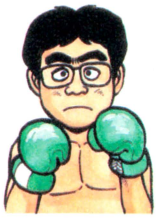
血を見るか？

ファミ通スタッフ ファミリーボクシング大会!!

ルール説明

今回の大会では、パワーポイントの配分のしかたを6種類つくり、それぞれをファミ通スタッフに担当してもらって闘うことにした。極端なボクサーばかりをそろえたこの大会、パワーポイントの配分でどういうボクサーに仕上がり、どう闘うのかベストかとゆー、アドバイスにもなっているのだ。これを参考にするといいかもね。

マッハ二木



身長 171cm
体重 63kg

パワー 0
スピード 9
スタミナ 0

パワーもスタミナもスッカラカン。だからフットワークで逃げまわり、相手の空打ちをさそって、体力を消もうさせる作戦に徹するのだ!!

ヒリキー浜村

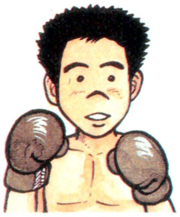


身長 171cm
体重 70kg

パワー 1
スピード 5
スタミナ 3

スタミナにも多少の自信はある。打ちあいになってもしばらくはもつ。自慢のスピードを活かしてストレートのラッシュ。接近戦で勝負だ!!

マイティ渋谷

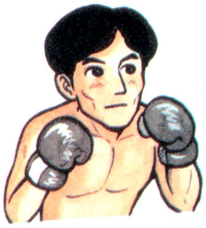


身長 172cm
体重 51kg

パワー 0
スピード 0
スタミナ 9

前回、ナムコのKさんに負けてしまいましたが、スタミナ9の打たれ強さをうまく使って闘いぬくつもりです。倒れても倒れても立ちますっ!!

スローリー田中



身長 170cm
体重 56kg

パワー 3
スピード 1
スタミナ 5

まあまあバランスもとれているし、ヒットアンドアウェイの心がまえでいくぞ。ただスピードが低いのでうまくやれるか不安なんだけどね。

ゴーリキー鈴木

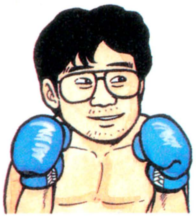


身長 172cm
体重 52kg

パワー 9
スピード 0
スタミナ 0

もちまえのパワーで、ガンガン押しまくっちゃったりして、勝とうと思ってます。いやぁ一まいったなぁ。みんなに悪いなぁ、勝っちゃって。

ピストン八木



身長 166cm
体重 58kg

パワー 5
スピード 3
スタミナ 1

この配分は先手必勝パターンだ。相手に連打されるとスタミナ1なだけにつらい。フットワークを使って1発のパンチにかけるのだ！

第1試合

マイティ渋谷 V.S. スローリー田中

打たれ強さで勝負するマイティ渋谷。それに対するは、足は遅いがパワー、スタミナがトントンの田中。乱打戦が予想される。

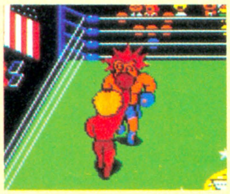
ゴングが鳴る！

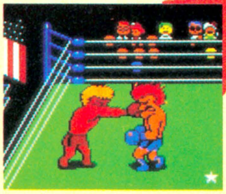


⬆両者にらみあいの一瞬。スタミナの渋谷の出方が注目される。

うつべしうつべしうつべし!!

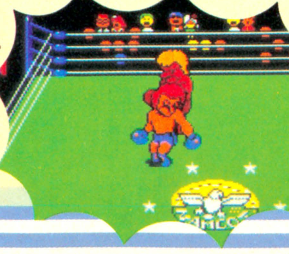






⬅おーっと渋谷、スタミナにまかせて先制したはいいが、コーナーで田中につかまり、ストレートの連打を喰らったぁっ!!

あーっと渋谷ダウン!!



⬅圧倒的スタミナを誇る渋谷も、田中の冷静かつ素早い連打の前に撃沈！　足では劣る田中の計算ずくの速攻の前には、〝スタミナ9〟も形なしだったのかっ!?



WINNER スローリー田中

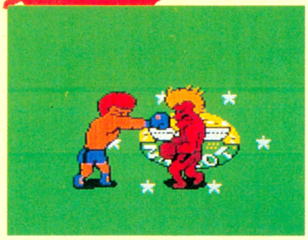
嵐を起こし雷を呼ぶ男たちの熾烈な闘い!!

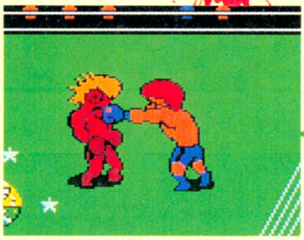
第2試合

ヒリキー浜村 v.s. ゴーリキー鈴木

名前からしてパワーのあるなし両極に位置するこのふたりのボクサー、総合的に勝る浜村か、それとも意外性を発揮して鈴木？　注目。

浜村先制攻撃！





⬆ゴングが鳴るやいなや、足のない鈴木の左にまわりこんだ浜村、ストレートをかました！　ひるむ鈴木！　さらに浜村、右へまわって左ストレート強打だっ!!

鈴木早くもダウン!!



⬆得意の接近戦に持ちこんだ浜村の強烈な左ストレートに、鈴木１ラウンド早々にダウン！　足が遅いと駄目か!?

必殺パンチ

すっとびストレート



相手をロープまですっとばす、愉快痛快強力無比なストレート。タイミングが難しく、やろうと思ってできるものではない。

反撃むなしく2度目のダウン！





⬆立ちあがった鈴木、パンチ力にものをいわせて反撃の左フック！　が、さっきのストレート連打がスタミナのなさに響いたか、痛恨の再ダウン!!



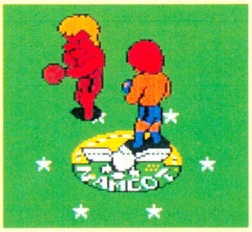
WINNER ヒリキー浜村

第3試合

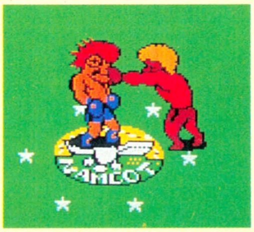
マッハ二木 v.s. ゴーリキー鈴木

本大会で1､2を争う異色の闘いだ。一撃必殺のパンチにかける鈴木に、フットワークの二木。実際、試合は予想外の展開になったのだっ!!

フットワークを使う二木を鈴木がとらえたっ!!







⬅フットワークを使い逃げまわる二木。危なくなったら即クリンチに持ち込むその卑劣な手段に、鈴木怒りの右ストレート炸烈！　ひとたび打たれると弱い二木、得意のクリンチ戦法で体力復活を狙う！

必殺パンチ

ふっとびアッパー



ただのアッパーもタイミング次第で相手をふっとばす強烈なアッパーになる！　どの必殺パンチも、エネルギーの残量が多くないと決まらないのだっ！

必殺ふっとびアッパーの連続!!





⬅クリンチを狙って近づいてきた二木の下あごに、パワーで勝る鈴木の強烈なふっとびアッパー爆発！　二木、フラフラと立ちあがり、鈴木が気をゆるしたスキに、おかえしふっとびアッパー！　展開は五里霧中だっ！

鈴木、あえなくストレートでダウン！



➡二木、クリンチと見せかけて近づきざまにワンツーの連続攻撃！　鈴木なすすべがなく、ダウンっ!!

WINNER マッハ二木

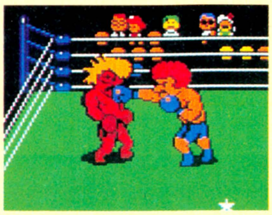
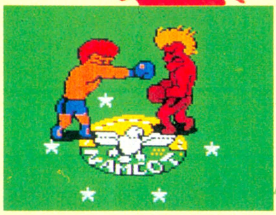
派手な試合から、もう目が離せないっ!!

第4試合

ヒリキー浜村
V.S.
ピストン八木

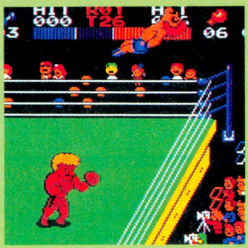
パワーとフットワークで迫る八木。対するは先制攻撃の浜村。接近戦に持ちこみたい浜村から、八木がどうフットワークで逃げるかだ！

「先制の浜村」だ!!

⬆八木の出鼻をポッキリくじく、定評ある浜村の先制攻撃！　得意の右ストレートがあっさりと2発決まり、八木、早くも戦意そう失かっ？

必殺パンチ
必殺場外アッパー

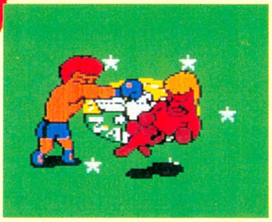


ふっとびアッパーを、相手が左右のロープギリギリにいるときにかけると、こーなるっ。飛び行く彼は、2度と戻ってこない。



⬅リングの上でも笑いを取ることだけは絶対忘れないこのふたり。ボクサーの鏡だぜ。

八木、ダウンにつぐダウン!!




⬆持ちまえのパワーと足で押すプレイを見せる間もなく、八木、浜村の猛打爆烈にただ唖然だっ。

いいとこなし！



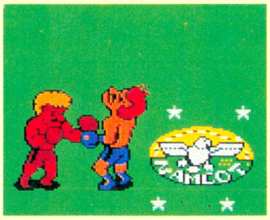
WINNER
ヒリキー浜村

第5試合

マイティ渋谷
V.S.
ピストン八木

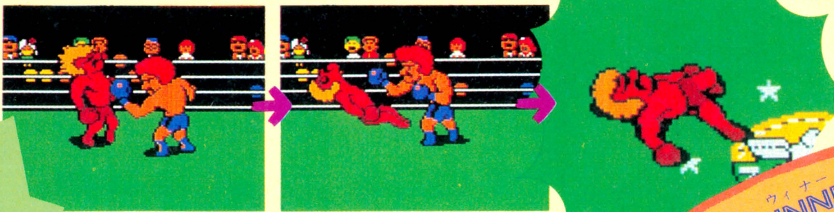
本日の最終戦は、スタミナの渋谷とパワープラス足の八木のバトルだっ。八木が圧倒的に攻めまくると思われたこの試合、はたして？

まれに見る乱打戦と化したのだ!!


⬅予想に反して、渋谷猛然とダッシュ！　あわてた八木も必死の反撃に出た！　試合はまったくの予想外、超ド級の乱打戦と化した!!

そして渋谷のアッパーが!!



⬆乱打戦となれば、打たれ強い渋谷が有利。疲れきった八木に猛ラッシュをかけた渋谷、とどめのマイティアッパー爆発す!!

WINNER
マイティ渋谷

必殺パンチ
きりもみフック



⬆タイミングよくフックパンチを喰らわすと、相手がクルクル地球ゴマ(ウソ)のように回転しまくるのだ。目がまわってダウン。

さぁ、君ならどのタイプにする？

と、まぁ、この5試合で、パワーポイントの配分によるボクサーの性格の変化っていうのが、ほんの少しでもわかってもらえたと思う。いちがいには言えないけれど、かたよった配分をしたボクサーは、結構クセがあって使いこなすのが大変ってことだね。勝ちたいのならバランスよく、遊びたいのならおもしろおかしく配分してみることだ。

リフレクトワールド
REFLECT WORLD

またまた新しいロールプレイングゲームが登場した。なんと主人公はメカニックキャラクター。敵を倒して手に入れたゴールドで、新しい装備をつぎつぎと装着してパワーアップするのだ。地底、河、海底などのさまざまな地形での戦いはキビシイぞ！

●イーストキューブ
発売中 3200円(ディスクカード)

新しい！ メカニックが主人公のRPGなのだ

STORY

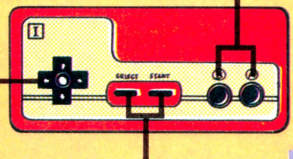
広大な宇宙空間のかなたから、ある日とつぜん救助を求めるメッセージがとどいた。発信地はなんと、もうひとつの地球"リフレクトワールド"だ。巨大要塞、"ダイバダスト"から人々を守らなければ、やがて魔の手はぼくらの地球にものびてくる。きみは特殊戦闘車両MFV(モジュレーテッド ファイティング ビークル)に乗って、怪物"キメラ"たちと戦い、"ダイバダスト"を破壊しなくてはならないのだ……。



コントローラーの使いかた

MFVの移動は✚ボタンでおこなう。とても大きなキャラクターだから、少し動きがユックリとした感じなのだ。敵の弾をよけるのは至難のワザ。

MFVが搭載した主砲と副砲は、このボタンで発射される。主砲発射はBボタン。副砲の発射はAボタンで可能だ。強い敵には連射の必要アリ。



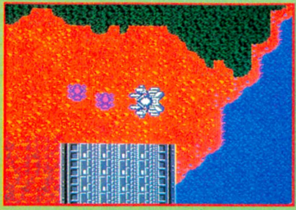
現在の装備を確認するときや、SHOPで品物を選ぶときはセレクトボタンとスタートボタンを使い分ける。慣れるまでは少し時間がかかる。

装備の確認はスタートボタン

いったいどんなゲームなんだろうか？

戦闘シーン

地上



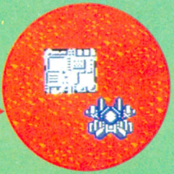
画面中央に位置するのが、きみが操る特殊戦闘車両MFVなのだ。目の前に現われた敵に向かって主砲を発射せよ！

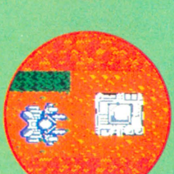
海底



MFVがモジュールというパーツで、潜水艦タイプに変形したところだ。もちろん海底にもキメラはウヨウヨいるぞ。

お店や工場でパワーアップのアイテムをキャッチ



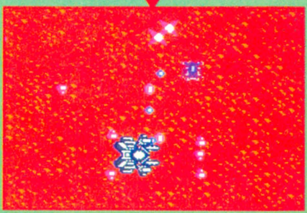


アイテムやパーツ、燃料などを売ってくれるお店。全部で2店ある。スタート地点の右上に最初のお店があるぞ。

そしてこっちが全部で4つある工場だ。パーツやアイテムがタダでもらえる便利なところ。ぜひ利用したいものだ。

パーツでパワーアップ！





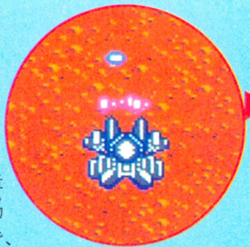
ではそのパワーアップパーツとは？ たとえばこのアイテムたち。防御や射撃に有効なものたちばかりなのだ。高いものほど有効だ。

そしてパワーアップパーツをどんどん手に入れると、最初の基本装備がウソのように強くなる。弾もたくさん発射されるのだ。

工場でMFVを変形!

“リフレクトワールド”に全部で4つ存在する工場。その中でも、ここに紹介する2つは重要だ。ここに来てモジュールを手に入れなければ、宿敵ダイバダストは倒せないのだ。

まずはこれが基本形



基本形のMFVは陸戦が専門の戦車タイプだ。反物質エネルギーが動力源で、エネルギーがなくても行動が可能なのだ。

戦車タイプ

フロートモジュールファクトリー

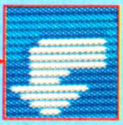




フロートモジュールが装着されると、MFVは水上を進むことができる。これで橋を渡らなくても、目的地まで一気にたどり着けるぞ。

戦艦タイプ

ダイブモジュールファクトリー





さらにダイブモジュールを装着すれば、海の底でも行動が可能になる。ダイバダストのところへ行くためには、絶対に必要なものだ。

潜水艦タイプ

SHOPでMFVを強化!

SHOPは地上にふたつある。敵を倒すと手に入るお金で、さまざまなパーツが買える。MFVの装備をグレードアップさせることが、ゲーム進行のすべてのカギになっている。

防御装置

MFVは反物質エネルギーで行動し、動力のためのエネルギーは必要のない半永久機関なのだ。しかしその防御装置は別の動力で、バリアを発生させるためのジェネレーターには、燃料も燃料タンクも必要なのだ。もちろんどちらも、高価なものほど高性能なのだ。ゴールドを貯めて買おうぜ。

ジェネレーター



MFVのまわりにバリアを発生させる装置のことをジェネレーターという。値段の高いジェネレーターほど高性能なのだ。強いバリアをわずかな燃料で発生することができる。Aクラスのジェネレーターは最強。いちど満タンにしたエネルギーは、なかなか減少しないのだ。

燃料とタンク





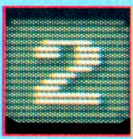
もちろん、この場合の燃料とタンクは、バリア発生装置であるジェネレーターのためのものである。燃料には1〜30ユニットの5種類があって、まとめ買いをした方がおトクになっている。それが入るタンクも、容量が大きいほどバリアの発生している時間が長くなる。5〜50ネットまで5種類あるが、50ネットはさすがに強力無比だ。

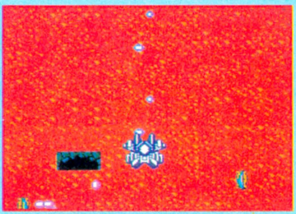
攻撃用アダプター



2連装砲アダプターと3WAYアダプターのふたつは、とても値段が高いけれどもそれなりの性能を持っている。タダで手に入れることもできるらしい……。

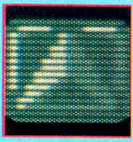
2連装砲アダプター

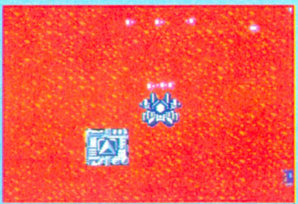




MFVの主砲の発射口をふたつにしてくれる便利なアイテム。発射口がふたつになれば、主砲の効果ももちろん2倍だ。グーンと攻撃力がアップするから、絶対欲しいパーツのひとつなのだ。

3WAYアダプター





Aボタンで発射する副砲、3WAY特殊砲をセットするための台座のパーツだ。このアダプターがなくては、3WAY砲を買っても使用することはできないから、早めに買っておきたいものだ。

主砲のグレードアップ

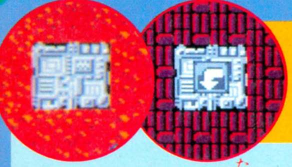


主砲には、37〜128ミリの5種の口径がある。ある程度の威力がないと倒せないモンスターや、壊せない障害物があって、ゲーム進行にも大きく関わってくるのだ。

攻撃力と値段の関係

さて、何度も何度も強い武器がいい、強い武器がいいぞ!と言われても、具体的にピンとこない人もいるんじゃないかな。そんな人は、下の表を見てくれ。主砲の口径のサイズが全部で5種類並んでいるよね。そのとなりがそれぞれの値段で、いちばん右はじがその攻撃力だ。敵のキメラのヒットポイントから、それぞれの主砲の攻撃力を引く。その数値がマイナス、つまり0より小さい数だったら敵は倒せるというわけ。もちろん、発射される弾はひとつだけではないので、単純に計算できないかも。でも数値に表わすとハッキリとその差がわかるだろう。37ミリでは攻撃力は2ポイントだけど、128ミリの主砲では16と段ちがいの力の差なのだ。さあ、ゴールドを貯めて主砲をグレードアップ。

口径	値段	攻撃力
37ミリ	20	2
50ミリ	80	3
75ミリ	320	5
88ミリ	1600	10
128ミリ	4800	16

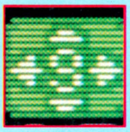


SHOPと工場でアイテムを手に入れろ

MFVを強力にするパーツはまだまだある。基本的なパワーアップの方法はわかったかな？　そして、3WAYアダプターを装着したら、今度は各種3WAY砲を使ってみようぜ。

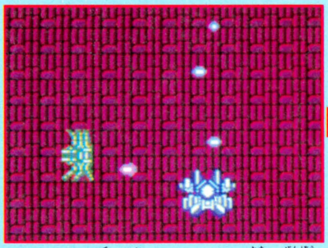
ゴールドが貯まったら新しいパーツを買いにSHOPへ直行しよう!

ここに紹介する5つのアイテムは、MFVをさらに強力にするものばかりだ。なかでも3WAY砲は使わないとソンをするくらい。森林伐採砲はゲーム進行に重要なアイテム。

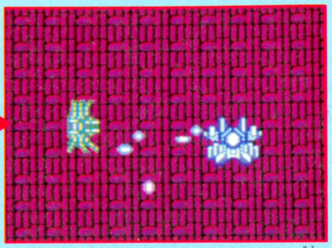


F.C.S 自動照準システム

主砲の射程距離に入ったキメラに対し、自動的に照準をセットして弾を確実に発射する。なんともかしこいアイテム。



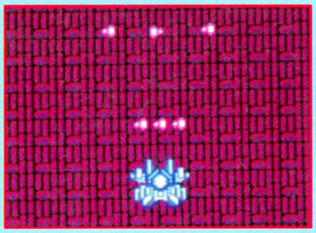
システムを手に入れるまでは、弾は前方のみに発射される。あたりまえかな？



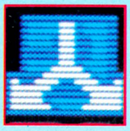
ところがビックリ！　このアイテムを装着すると、主砲が敵を自動的に追撃する。



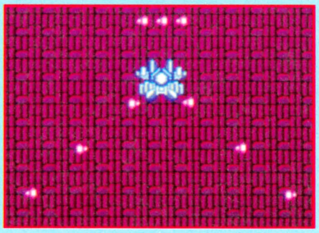
3WAY ノーマル砲



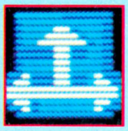
前方に向かって、3方向へ弾を発射する。主砲よりも攻撃範囲はグーンと拡がる。しかも破壊力は50ミリの主砲と同じパワー。便利な武器になる。



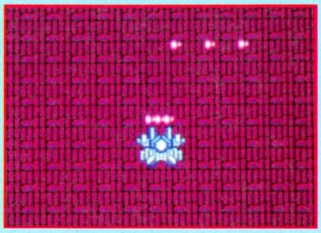
3WAY 後方発射



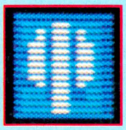
アダプター、そしてノーマル砲という順番で手に入れたら、つぎはこの後方発射砲か、あるいは広角砲でさらに強化だ。後方の敵も撃破できるぞ。



3WAY 広角法



いままで前方に飛んでいた弾を、左右に散弾させて発射することができる。もちろん、アダプターとノーマル砲を手に入れてから買いに行こう。



森林伐採砲

ゲームを進めていると、森林地帯を破壊しなければ先へ進めないエリアが登場する。そんな場合は3WAYアダプターにこの森林伐採砲をセットして、バリバリと森林を破壊しながら前進するのだ。

●SELLモードでいらないものを売る

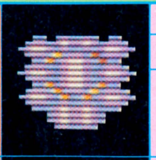


SHOPでは不用なアイテムを売ることもできる。新しいパーツを買うときは、必ずその前にいま使っているパーツを買ってもらおう。

敵はたくさんのキメラ!

MFVの敵は、キメラという名のモンスターたち。移動要塞ダイバダストを頂点とする巨大な組織で、きみのMFVの行く手をはばむ。HPはヒットポイント。GLは持っているお金。

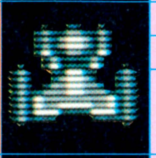
キラー



HP	1
GL	10

節足動物のようなキメラ。その見かけどおりに体力はほとんどない弱い敵。

スイフト



HP	2
GL	10

戦闘機のようなフォルムをしているが、れっきとしたキメラの1匹だ。

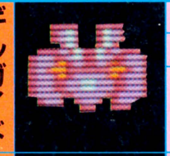
シグ



HP	6
GL	50

こいつはけっこうゴールドを持っている。たくさん倒して貯金しよう。

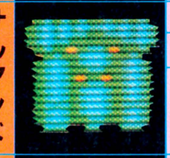
ギルガイド



HP	12
GL	10

こいつもメカニックなキャラクターだ。ザコの中ではわりと強いキメラだ。

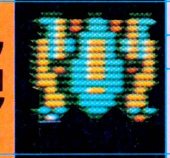
サルマンド



HP	32
GL	10

ヒットポイントがけっこう高いわりには、あんまりゴールドを持ってない。

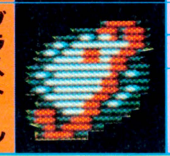
クロマ



HP	40
GL	10

なんだか高速戦闘機のような形をしている。手こずるわりにはわりとケチ。

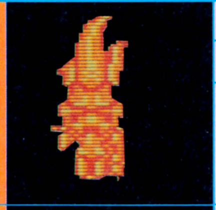
グラストール



HP	58
GL	50

輪がついていて、まるで土星のような敵だ。クルクルとすばしっこいやつ。

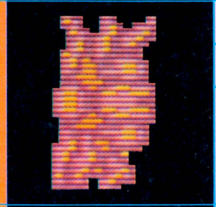
ガンデス



HP	64
GL	40

恐竜のようなキメラだ。大きな体のわりには動きが非常に速く、なかなかねらいがつけられない。

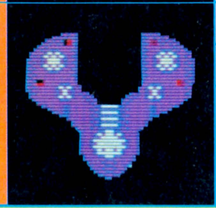
アズラクト



HP	112
GL	70

スタートのエリアではいちばん手ごわい相手なのだ。たくさんのゴールドをかくし持っているぞ。

アイミンクス



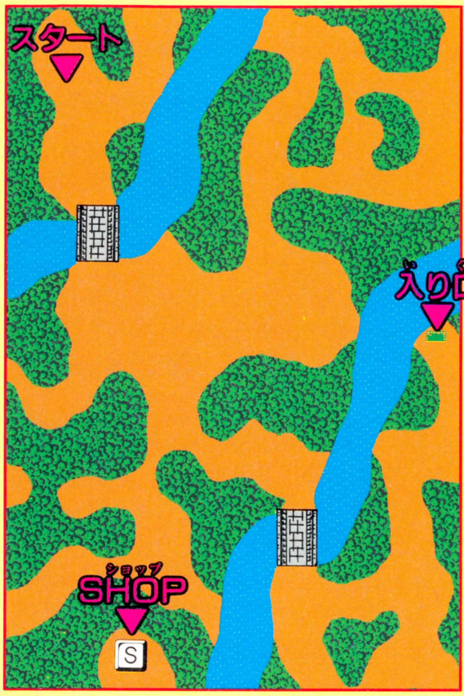
HP	257
GL	100

地下のダンジョンに現われる中型要塞のひとつだ。かなり強いから、一度はやられちゃうかもね。

MFV パワーアップのためのマップだ

きみのMFVをパワーアップするために、前半4エリアのマップを紹介しよう。すべてのエリアは地下迷宮につながっている。

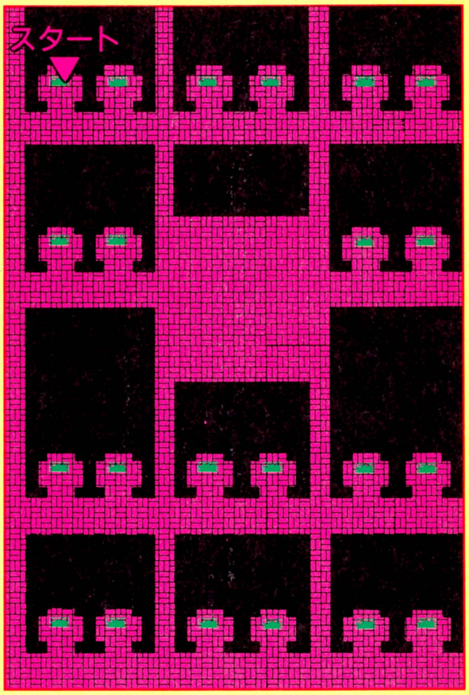
1 スタートエリア



ゲームスタート直後のエリアは、森林地帯や河、橋もあるにぎやかなエリアだ。このゲームは全エリアが全方向にループになっている。だからスタート地点の右上には、すぐにお店が見つかるはずなのだ。

ある程度お金が貯まって装備に自信が持てたなら、ふたつの橋を渡って地下1階ダンジョンへと急ごう。スタートのエリアと同様に、すべてのエリアは地下ダンジョンから広がっている。さあ、満タンにして行けよ。

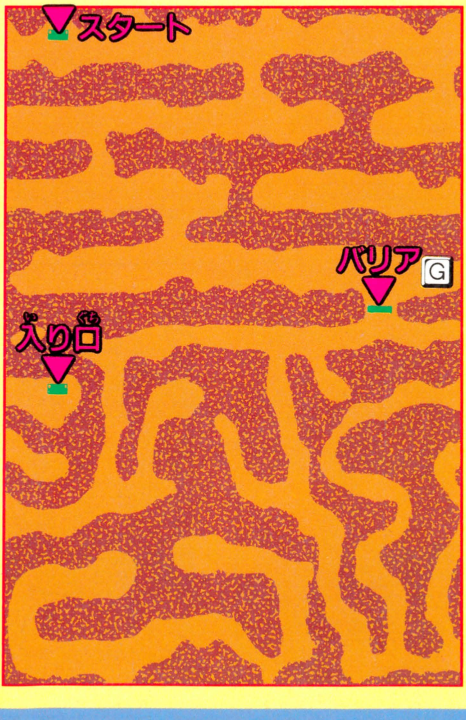
2 地下1階のダンジョン



ここがすべてのエリアへのターミナル、地下1階のダンジョンなのだ。ゲームを完全攻略するためには、すべての出口の行き先を調べてメモをとると便利。地下2階のダンジョンも同じ色だから迷わないようにね。

そしてダンジョンでは、アイミンクスやミューなど強い中型要塞のキャラクターが現われる。目標とする入り口を決めたら、最短距離を急いで走ろう。装備がいまひとつのときは、さけて通りたい相手なのだ。

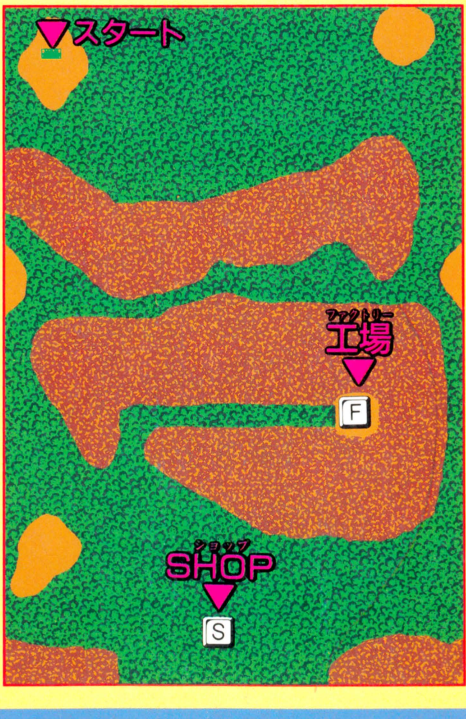
3 バリアのエリア



このエリアは、やはり2のダンジョンからつながっているのだ。マップ中央にあるバリアは、ある程度装備が強力なMFVでないと通ることはできない。非常に複雑な地形になっているのでこのマップで確認しよう。

この複雑な地形を持つエリアも、結局は4の森林のエリアへの通路なのだ。曲がりくねった道を走り、中央左の入り口へと急ごう。バリアを破壊するための秘密は、すぐそばにある四角形のグリッドにあるのだ。

4 森林のエリア



地面のほとんどが樹木におおわれた森林のエリア。ここを前進するためには、森林伐採砲が絶対に必要だね。ふたつめのお店はここにある。ここまでの遠い道のりで失なった燃料を補給できる。これはウレシイよね。

この森林のエリアまでの長くけわしい道のり。苦労したかいがあって、山のはざまにあるファクトリーではかなり重要なものが手に入るのだ。地下1階のダンジョンからの長い道のりは、すべてがそのためのものだ。

未来神話ジャーヴァス JARVAS

人気のアクションRPGにまた新作が登場したぞ。舞台は未来の地球だ。敵を倒してレベルを上げるだけでなく、剣や魔術の試合に出て、名声を得なければならないというユニークな面もある。経験や、名声、優秀な臣下を得て、7人の暴君を倒して、真のヒーローになるのはキミだ。

●タイトー　6月下旬発売予定　5500円

STORY



宇宙探査船ジャーヴァス号は、人口増加のため宇宙に居住空間を求めて旅立った。調査を終えて地球に戻ると、そこは7人の暴君が支配する異様な世界となっていた。すべての暴君を倒し、平和を取り戻すのはキミだ！

HOW TO PLAY

コントローラーの操作は、状況に合わせて3種類。マップ上を進む時のメイン画面とギルドでのバトル画面は特に注意。

●メイン画面での操作法

- ●✚ボタンで主人公を上下左右へ移動させる。
- ●Aボタンで攻撃する。
- ●セレクトで作戦画面を表示し、Bボタンでコマンドを出したり、アイテムを使用する。

●バトル画面での操作法

- ●✚ボタンの左右で、左右への移動。
- ●✚ボタンの上とAボタンで上への攻撃、✚ボタンの下とBボタンで下への攻撃をする。
- ●Bボタンでジャンプする。

●城・洞くつ場面での操作法

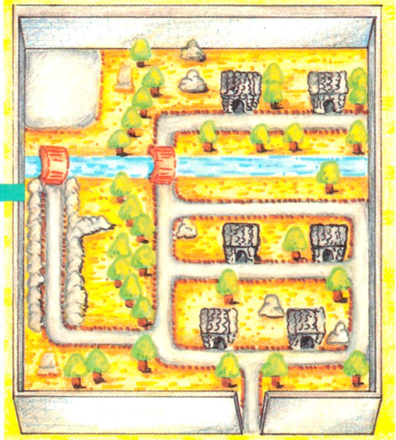
- ●✚ボタンの左右で移動。上でジャンプと階段を上る。下でしゃがみ、階段を下りる。
- ●Aボタンで攻撃。Bボタンでジャンプ。
- ●セレクトで作戦画面を表示し、Bボタンでコマンドを出したり、アイテムを使用する。

ユースの国とラタニア国はこうなっている



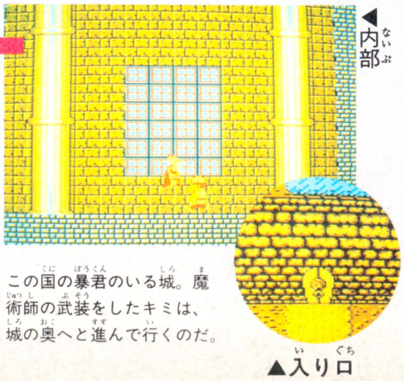
ゲームのスタートとなるのはユースの国。隣国のラタニア国へは関所を通らなければ行けない。

ブルガの町



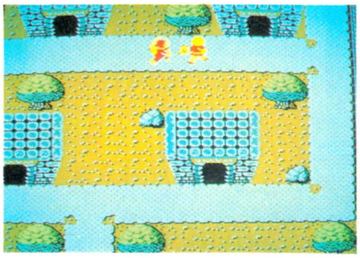
ユースにある町。ここには試合をするための3つのギルド、店、占いの館などがある。調べてみよう。

ユースの城



この国の暴君のいる城。魔術師の武装をしたキミは、城の奥へと進んで行くのだ。

買い物をするためには



町には店があり、買い物ができるが、そのお金は敵を倒しても得られない。依頼された仕事をしてその報酬としてお金がもらえるのだ。



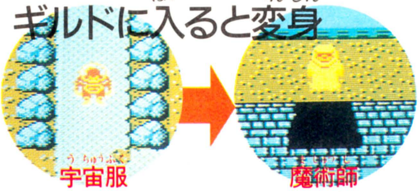
スタート地点、ユースに降り立ったばかりの主人公。宇宙服を着ているが、ギルドに入ると違った服装になる。この姿では何かと不便。

暴君を倒すには名声値を上げろ

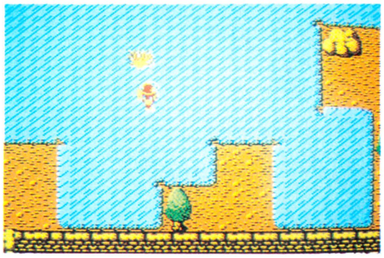
まずギルドに入る

この世界では、魔術師、剣士、格闘士ギルドのどれかに所属しなければならない。そして武者修行に出て、力をつけたら、町の闘技場で試合をするのだ。この試合に勝つと、名声を得て、暴君と戦う資格がそなわるのだ。

ギルドに入ると変身



そして武者修行の旅に出るのだ!!



試合に勝つには、経験を積み、レベルを上げることだ。武者修行で敵を倒し、力をつけろ。

▼作戦画面



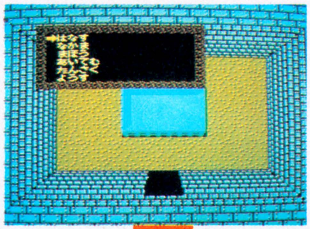
←作戦画面では、自分の現在のコンディションや、使える魔法や武器などがわかる。

▼戦力画面

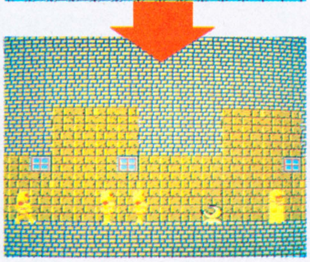


←闘技場での試合に勝って、名声値を上げて、臣下を得るとこの画面が見られるのだ。

地下に通じる道はココ!!

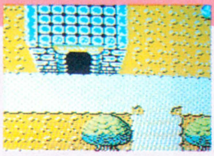


←家によっては入り口が2つあるものも。ここを探索すると地下に入っていける。

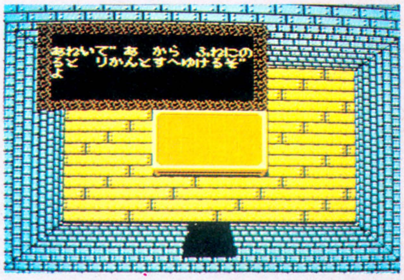


←これが町の地下だ。敵がいっぱいいるぞ。やっつけてレベルを上げよう。ガンバレ!!

海を渡るには



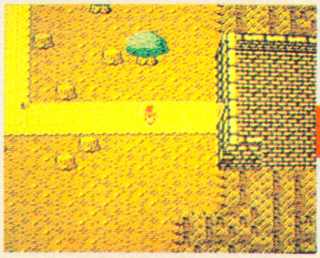
←町には、店のほかにメッセージをくれる家がある。まず、話しかけてみることだね。



↑すると、となりの大陸へ行くヒントが!! 海を渡るには船に乗らねばならない。オネイデアという町の船小屋に行けば、リカントス行きの船に乗れる!

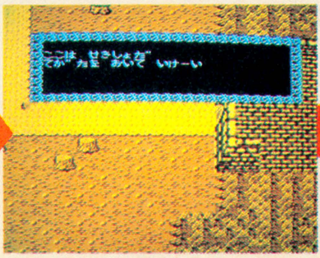
関所を通るには手形が必要だ!!

関所に到着したぞ



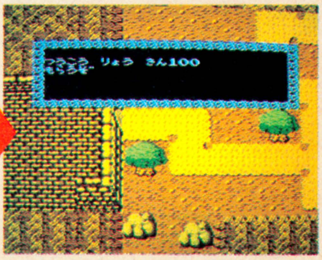
国境、および国の中の要所には、関所がある。手形を持っていないと通してくれない。国境は、ワイロがいることもある。

手形は大丈夫?



キミが3つのギルドのどれかに所属していれば、手形は持っているはず。これを見せれば平気なんだよね。と、思ったら。

お金まで取るの?



通行料を払え、だって。ずいぶんがめついね。お金が足りないと通れないよ。お金はいつも、ある程度持ってないと心配。



●テクモ　7月下旬発売　価格未定

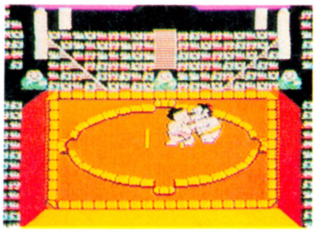
伝統ある日本のスポーツ"相撲"が、シミュレーションゲームとしてテクモから発売されるのだ。親しみの持てるキャラクターで、子供から大人まで家族みんなで楽しめるゲームになっているのだ。自分のキャラクターを育てていく本場所モードと、5人一組で勝ち抜き戦をする対戦モード。集まった人の好みに応じて選べるのもうれしいね。

敵に勝って目指せ横綱っ!!

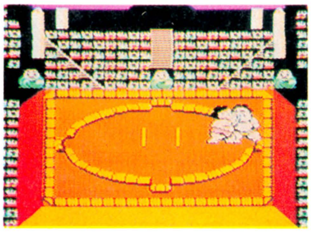
本場所モードは、15日間の取り組みに勝ち越して位を上げ、横綱を目指すというゲーム。対戦モードは、相撲部屋の親方になったキミが5人の力士を操って勝ち抜き戦をするゲームなのだ。



●画面は、土俵を忠実に再現。コミカルな力士の姿もいい。

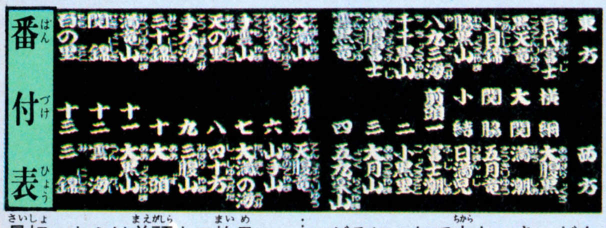


●投げが決まったときは、やはりうれしいものがあるのだ。



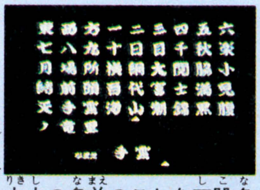
●キャラクターの動きもけっこうシミュレーションしてる。

本場所モードはロールプレイング風なのだ！



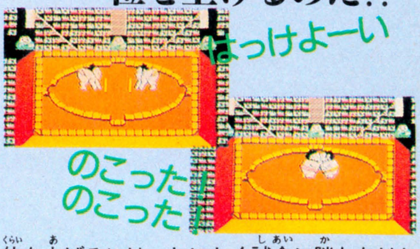
最初、キミは前頭十三枚目。一番下っ端の力士だが、努力すれば場所の対戦成績に応じて位が上がっていく。最終的に横綱になるのが目標だ。キミのキャラクターは、位が上がるにつれて力もつき、どんどん強くなっていく。もちろん、パスワードを取っておけばゲームを中断しても、またそこから始められる。キミが横綱になるのは何場所目？

まずは四股名を決めよう



力士の名前のことを四股名と言う。使える漢字は全部で48文字。キミは、その中から好きな漢字を選んで自由に四股名をつけられる。漢字の名前だと、いろいろ連想できるからおもしろい。

相手に勝って位を上げるのだ!!



位を上げるには、とにかく試合に勝たなければ話にならない。34人いる敵力士の得意技や弱点を対戦の中から見つける努力が必要だ。

場所は15日！　半分以上勝たなきゃゲームオーバーだ！

相撲の試合は、15日間の場所を単位として行なわれる。15日のうちの半分以上、つまり8勝以上しなければ位は上がらないのだ。もちろん勝てば勝つほど位の上がり方は早い。場所の日が進むにつれて弱い相手から強い相手へと取り組みが決まっていくから、初めのうちに負けてしまうと、後が苦しくなってしまうのだ。

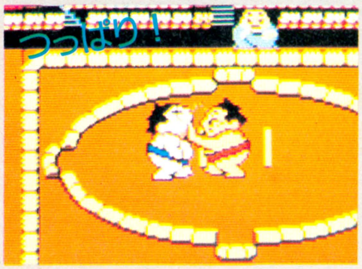
星取り表

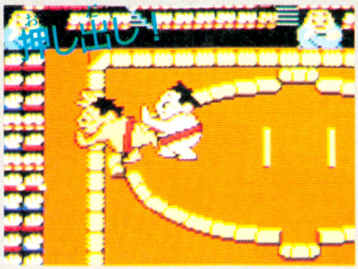
試合の勝ち負けを星という。勝てば白星、負ければ黒星だ。初日から千秋楽までの星を、下の星取り表に記入して戦績を残しておこう。

大相撲 ファミコン場所	初日	二日目	三日目	四日目	五日目	六日目	七日目	中日	九日目	十日目	十一日目	十二日目	十三日目	十四日目	千秋楽
○…勝ち　●…負け	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

大入り満員御礼

対戦モードでは相撲部屋の親方になるのだ！





対戦モードでは、先鋒、次鋒、中堅、副将、大将の5人の力士の親方になって対戦する。勝ち抜き戦方式で、先に大将を倒した方が勝ちだ。今度は、本場所モードで出てきた敵力士を操作することになる。彼らは、それぞれ5人ずつのグループに分かれている。キミは、その中の好きなグループを選ぶのだ。どのグループを選ぶかは、本場所モードでの対戦を参考にしよう。

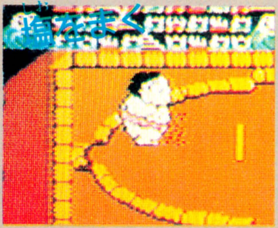
試合前の手順



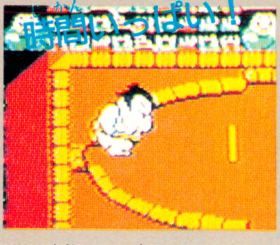
⬅四股は、相撲の基本だ。足腰を鍛え、気合を入れる。土俵際では景気よく。



⬅これからの死闘の勝利を期して水を口に含む。力士は緊張し、表情は真剣だ。



⬅土俵にまかれた塩は、これからの試合を清く正々堂々と行なう意志を表わす。



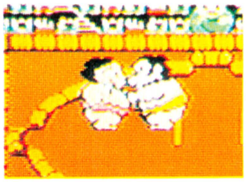
⬅いよいよ試合開始。心を落ち着け、試合に勝つことだけを考えている姿だ。

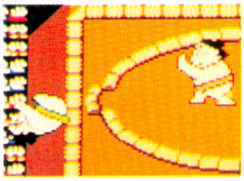
試合の勝ち方の説明だ

はり手

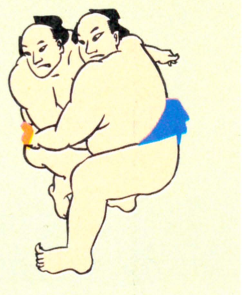


はり手は、つっぱりと並ぶ攻撃の基本。これで相手の体勢をくずすのだ。そのまま土俵際まで押していって押し出してしまうとか。くずれた体勢の虚をついて足技で倒すなど、バリエーションは無限に広がるのだ。

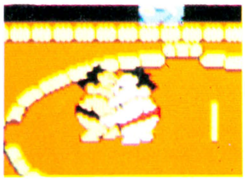


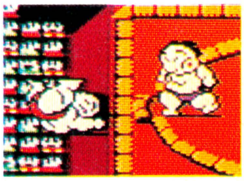


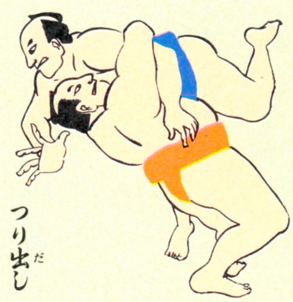
上手投げ



投げ技の代表が上手投げ。相手のまわしを上手からとって、持ち上げるようにして倒す。このとき、足技を併用して、相手の動きを封じるようにすればより効果的だ。うまく決まれば、相手が豪快に吹っ飛んでくれる。



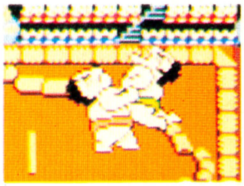




つり出し

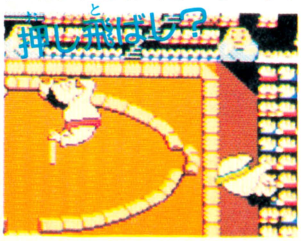
力に自信があるときには便利な技。なにしろ、相手の足は土俵からまったく離れてしまうから、ふんばりようがないのだ。ただし、相手につられてしまったら、ジタバタともがいてなんとか下におろしてもらうしかないのだ。

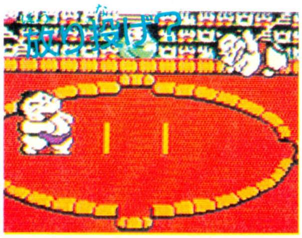


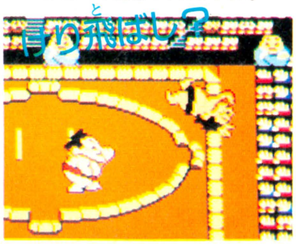


大技も決まるのだ！

タイミングがうまく合えば、本物の試合では見られないような技が決まる。ゲームとはいえ見ごたえ十分。







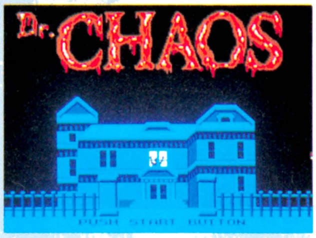
試合に勝って





ちょっとオカルトタッチのアクションゲームの登場だ。ただし、アクションゲームといってもひと味違うぞ。数ある扉の中に入れば、そこは室内面。アドベンチャーのように、アイテムやワープゾーンを探すことになる。ゲームの進め方としては、『グーニーズ2』あたりを思い出してみよう。考えなければならない要素も多く、攻略しがいのある手強いゲームなのだ！

●ポニー　6月19日発売　2900円（ディスクカード）

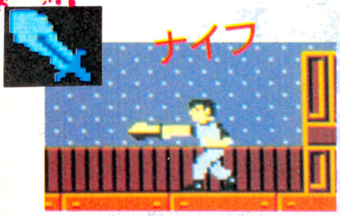


STORY

主人公マイケルの兄は、超空間の研究をしている科学者。その兄が消息不明になったため、マイケルは彼の研究所の探索にのり出した。研究所は荒れていて、あちこちに超空間への入り口が穴をあけている。兄の残した復元装置のパーツを探し、マイケルは超空間の怪物たちと戦うのだ。

より強い武器を探せ！

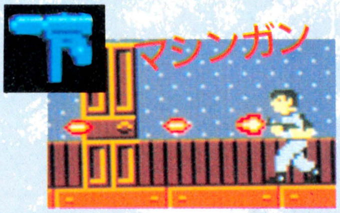
プレイヤーは、最初ナイフしか持っていない。ナイフは攻撃力も少ないし、射程距離も短いのだ。室内面でどんどん強い武器を集めてパワーアップしていこう。ただし、マシンガンのような強力な武器は、数が少ないので大切に。



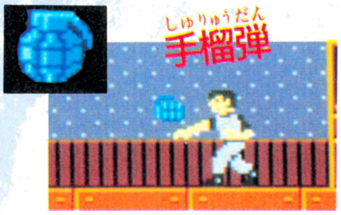
いくらでも使えるのは心強いが、不便だ。ザコを倒す時など、有効に使おう。



弾数も多く、使いやすさは一番。常に弾を切らさないように注意しよう！



ピストルより強力なうえ、連射も可能。いざという時のためにとっておくのだ。



画面内の敵すべてにダメージを与えられる。これでしか倒せないボスもいる。

廊下面の完全マップ公開！攻略のポイントはここにあるぞ

ゲームのカギとなる超空間への入り口は部屋の中にある。このマップ内をくまなくまわり、どこになにがあるか知っておくことが大切だ。壁にさえぎられて行けない場所には、必ず室内に連絡通路がある。マップを参考にしよう。

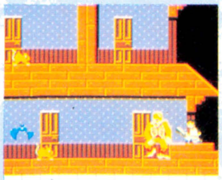


探険の中心は室内面だ！

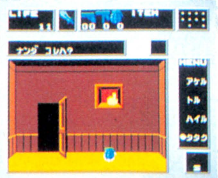
ボスのいるワープ面への入り口も、別の階に行くためのハシゴも、そしてアイテムの多くも、みんなこの室内面にかくされている。アケル、トル、タタク等のコマンドを駆使して、全部探し出すのだ！



▲扉という扉は、すべて一度は開けてみよう。アイテムがあればラッキー。すぐ取ろう。



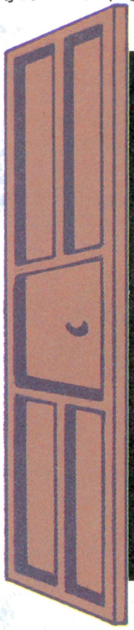
▲しかし、扉の中に怪物が潜んでいることもある。その時は、廊下面に移って戦闘だ。



▲こういうくぼみは必ずたたいてみよう。アイテムが出てくることもある。うれしいぞ。



▲ワープゾーンはどこにあるかわからない。いろんな場所で、"ハイル"コマンドだ！



かくし通路を探せ！



各部屋は、かくし通路で結ばれていることが多い。壁をたたいていると見つかるぞ。廊下面には、扉のないかくし部屋もあるので、注意深く探そう。

扉の向こうの怪物たち

怪物の出てくる扉は決まっている。一度会ったらおぼえておいて、その扉は開けないことだ。

フランケン



出現すると空間が歪み、動きにくくなる。強いぞ。

オーメン

すばやい動きは要注意だが、体力は少ない方。



ビッグ・レディー



一度とりつかれると、なかなか振り切れないのだ。

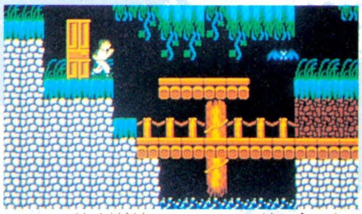
ワープゾーンを探せ！

兄のジン・カオスを救い出すためには、ワープゾーンを見つけ出さなければならない。この屋敷には、全部で11のワープゾーンがあって、そこには11匹の大物モンスターが待ちうけているのだ。さあ、入り口を探すのだっ！

超空間センサーさえあれば



最初のワープゾーンを見つけてボスを倒すと、超空間センサーが手に入る。それ以降は、入り口の方向を向くとセンサーが光るようになるので、ぐっと楽になる。



▲ワープ面(超空間)は、がらっと雰囲気の変わったスクロール面。右端に行けばボスがいるぞ。



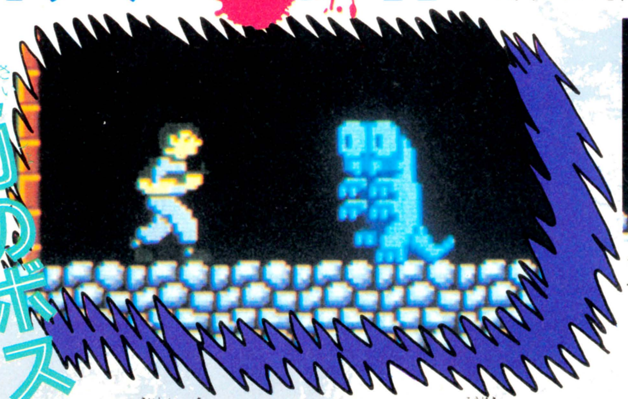
▲ワープ面には、攻撃力も強く動きもすばやい敵がワンサカいるぞ。万全の態勢でのぞむのだ。



ボスは11人いる!!

ワープゾーンは11ヵ所あって、ボスも11人いる。倒す順序は、取ったアイテムによって自然に決まってくるのだ。特に最後のボスは、他の10人のボスを倒した後でないと戦えないのだ。

最初のボス！



▲最初に会うべきボス。こいつはピストルで攻撃すると巨大化して強くなるので、ナイフで倒すのだ！



▲ボスを倒せば、復元装置のパーツひとつと、アイテムがひとつ手に入るのだ。

復元レーザーのパーツを集めろ

ジャンボウ JONGBOU 雀棒

麻雀の起源は古い。だれが始めたのか忘れてるぐらいだから、かなり古い。ルールがややこしいのが玉にキズだけど、この『ジャンボウ』を遊べば大丈夫。ブロック崩しをしながら麻雀もできちゃうから、ラクにルールが覚えられちゃう。一石二鳥だね。

●ケイ・アミューズメントリース　7月上旬発売　4980円

麻雀とブロック崩しが合体した!!

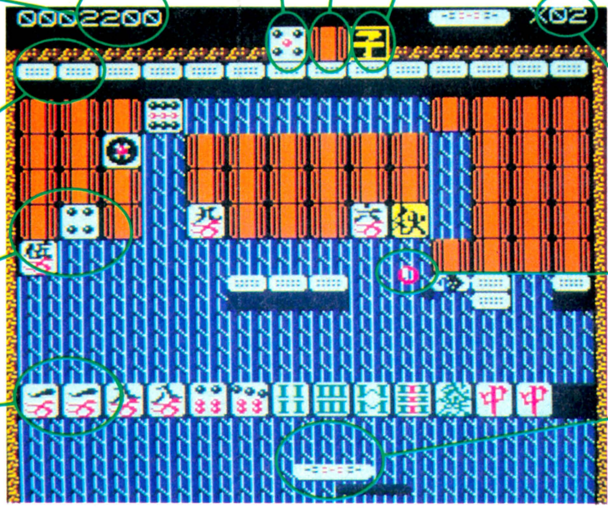
ドラ
麻雀を遊ぶとき、かならず4人が4人とも注目する人気モノ。あがったとき、自分の手のなかにこれがあると点数が倍になるのだ！

得点
点棒を破壊したときと、なにか役をつくってあがったときに、得点が加算される。大きな役をあがれば、いっきょに大量得点なのだ。

点棒
実際の麻雀では、この点棒で点数のやりとりがおこなわれる。これは百点棒でイッパツで破壊できる。この他、3種類あるのだ。

麻雀牌
万子、筒子、索子に字牌と4種類ある。ボールを1回あてると表むきにひっくりかえり、もう1回あてると下にスルスルと落ちてくる。

手持ち牌
ここに13枚あるのが自分の牌。落ちてきた牌をひろって、いらない牌を捨て……の動作を繰り返し、自分の手を作っていくのだっ。



裏ドラ
効果はドラと同じだけど、ふだんはドラの裏にかくれている。『ジャンボウ』では〝冬〟の牌を取ると見えるのだ。スリル満点だね。

親子表示板
麻雀は、親ひとり子が3人にわかれて進行するのだ。親は子よりもあがったときの得点が1.5倍なのです。〝春〟の牌を取ると親になる。

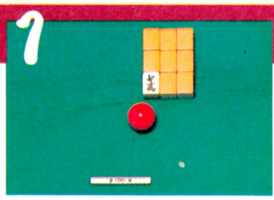
残機数
自機の残り数を示す。とーぜん、残りが0になるとゲームオーバー。〝1UP〟の牌がどこかにひそんでいるから、出たらかならず取る!!

自球
この透明感あふれる赤い球が自分の球。いちばん上の壁にあたるたびにスピードが速くなる。すべてはこの球の動きしだいで決まるぞ。

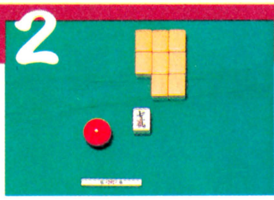
自機
1万点棒が自機なのだ。彼と球は一心同体、✚ボタン左右とBボタン加速でうまく球をはねかえそう。球を受けそこねると、爆発する。

HOW TO PLAY

基本的にはブロック崩しだけど、ブロックを壊すのではなく、落として受けとめるとゆーところがこのゲームの特徴。ただし手あたり次第に牌を受けとめればいいというわけではなく、自分の手を進めることを考えて行動しなきゃいけないのだ。麻雀は知的プレーだぜ。



⬆実写版『ジャンボウ』で、ゲームの流れを説明しちゃおう。まず、牌に球を当ててひっくりかえらせ……。



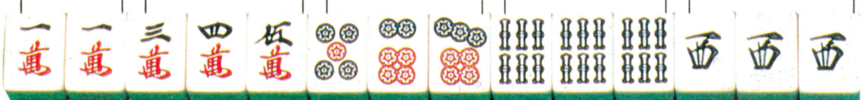
⬆もういちど当たって落ちてきたっ。七万はどーしても必要なのだ、はいつくばってでも取りに行くのだっ!!



⬆キャッチ!!　ドンドン(祝砲)。このあと、「ピッピッ」とアラーム音が鳴っている間に不要牌を捨てるのだ。

麻雀とは？

2　3　3　3　3



雀頭　順子　順子　刻子　刻子

⬆なにはなくとも、この雀頭がなきゃ駄目なの。種類を問わず、ふたつ同じ牌で構成する。

⬆順子とは、同じ種類で連続した3つの牌で構成される要素。9から1へはつながらない。字牌も順子にはならない。

⬆同一種類同一牌が3つあると刻子になる。本当の麻雀には〝暗刻〟〝明刻〟など区別があるが、このゲームには無関係なの。

あがりの形は必ず左のように、2枚1組の雀頭と、3枚1組の面子が4つ、計14枚になる。面子には順子、刻子など種類があり、この面子の組みあわせかたで役が決まるのだ。役について説明すると本が1冊できてしまうので、ここでは省略します。ごめんなさいね、涙。

Let's和了だ!

パワーアップアイテム 有利的持物

積み重なった麻雀牌の中には、ふだん使われない特殊な牌がまじっている。これらを受けとめるとさまざまな効果を発揮してくれる。それぞれ同時に使用することはできないのだ。

春（はる）　増点親変化
あがったときの得点が親の得点になる。なんてったって1.5倍だ、意地でも取れ。

夏（なつ）　裏牌看破重破動
すべての牌がズドドドっと一瞬にして裏がえるのだ。こりゃ便利だね、本当に。

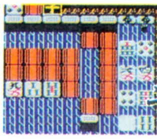
秋（あき）　究極反射硬壁
画面下両サイドに補助ブロックが出現する。これまたとっても便利でうれしい。

冬（ふゆ）　安易役増牌加参
裏ドラが表示される。つまり得点が2倍になるチャンスが増えるってわけだな。

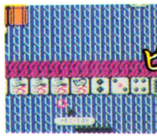
赤（あか）　赤色不思議三牌
赤い五万・五筒・五索を持ってあがると、世にもうれしいボーナスステージへ！

UP　幸運一増殖牌
自機が1機増える。結構やられてしまうので、できるかぎり取っておくのが得策。

超剛力直進球
サイコロは点棒の中に隠れている。赤サイコロは球に貫通力がついて、一気に突き崩すのだ。



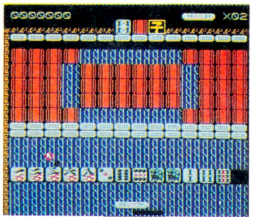
向球減速電磁結界
手持ち牌の上にバリアが張れる。球がこのバリアを通過すると、スピードが遅くなるのだ。



実戦例

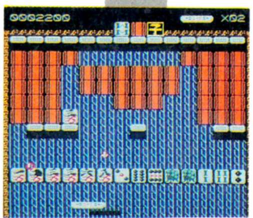
さて基礎知識を得たら、次は実戦だ。ファミ通雀士が腕によりをかけて戦ったのだぞ!!

1 まぁフツーの配牌ですなあ



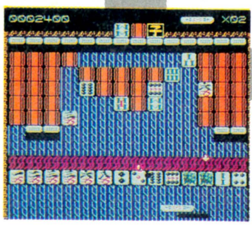
⬅これが配牌。字牌が1枚もなく、雀頭と順子がひとつできていて結構いいね。さて、どう展開しようかな。

2 これは平和に仕上げるかな



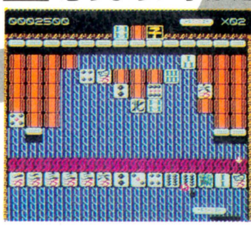
⬅二筒を自模った。一二三の三色同順の可能性が大いにあるので、ここはひとまず四索を切っておこう。

3 三色同順はあきらめました



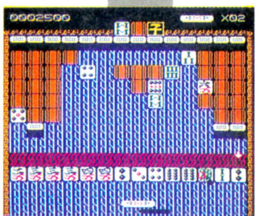
⬅ああ、意に反して四筒を自模ってしまった……トホホ。三万と八筒が見えてることだし、三色はやめよう。

4 思うように手が進まない!



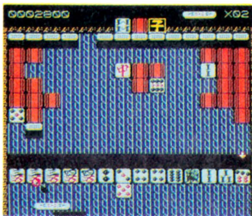
⬅三万が刻子になってひと安心。そこに持ってきたのが四万だ、さて、どうしよう。一万を捨てちゃおうか。

5 もう少しでテンパイだぜっ



⬅お、結構美しい手になってきたね。二筒持ってきたけど、これはいらないから切っちゃおうね、うん。

6 『ジャンボウ』に情けは無用



⬅左の五筒を自模るつもりでとっておいた四筒。でも七八筒とくっついたから、かわいそうだけど捨てよう。

7 とうとうテンパイしました



⬅わお、願ってもみなかった三索自模で、テンパイ!! 右上には二索が見えている。あれを自模ればあがりだ!!

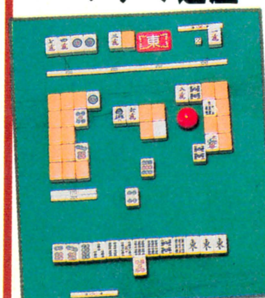
8 美しい! でも点は低いの



⬆やたっ、あがったのだっ!! 一盃口とは、同じ順子が2つある役で、できやすいかわりに得点は低い。ま、とにかくあがったとゆーことで万歳!!

このように、麻雀という遊びは自分の思うようには進まないものなのだ。でも、そこがいいところでもある。もっと『ジャンボウ』を楽しみたい人は、麻雀をしっかり覚えるといいよ。

ファミ通産『リアルジャンボウ』だ!!



『ジャンボウ』の発売まで待ちきれないって人、そんな人はこの『リアルジャンボウ』で遊んでみよう。球と自機の動かし方に問題があるけど、雰囲気は出てるし結構遊べるのだ。麻雀を覚えるのにも役立つと思うよ。

材料
- ■麻雀牌。本物の方が感じいいの。
- ■雀マット。緑の布でもいいです。
- ■赤い球。ジョイスティックの球。
- ■根性。キチンと並べるのが大変。

コツ・コツ・コツ……

まず、画面の状況をよく把握すること。今後、自模れるであろう牌、自模りたい牌がどこにあるかを把握し、確実に狙っていけば必ずあがれるからね。そのためには自機を自由自在に操れることが必要。Bボタン加速の使い方が重要なのであるぞ。



磁界少年 メット・マグ

●DOG　7月3日発売　3400円（ディスクカード）

ある日、電磁界に迷い込んでしまったマグ君とメグちゃん。ここから脱出するには、迷路のような世界にあるマグチップを集めなければならない。でも、この世界には磁力の法則がある。引き合う力と、反発し合う力をうまく利用しないとクリアーできない。キミの知性が問われるニュータイプのパズルゲームだ。

主人公を選び、マグチップを集めろ

メット・マグ

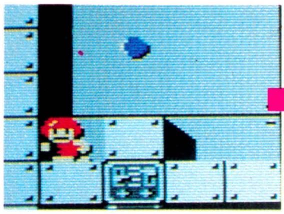


タイトル画面で男の子を選ぶと、マグ君登場。チップで色が変わる。

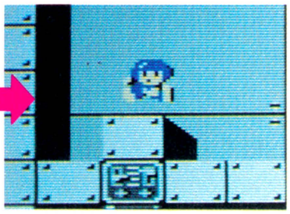
マット・メグ



女の子を選ぶとメグちゃんが、画面のふんいき気や敵キャラが違う。



⬆スタート時は、体がS極の状態。でも、このマグチップを取ると……。



⬆こんな風に、体が青くなる。マグチップと同じN極の体になったのだ。

チップは全部で3種類

N N極

⬆S極をN極に変えるマグチップ。もともとN極の場合は変化ナシ。

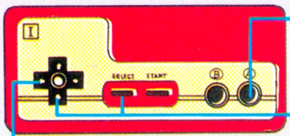
S S極

⬆N極の体をS極に変える性質。もとからS極だと変わらないぞ。

R リバース

⬆S極をN極へ、N極をS極へと、もとの極性を逆に変化させる。

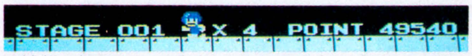
操作方法と画面の見方



押すとジャンプする。押しっぱなしだと連続でジャンプする。

セレクトと✚ボタンの下を同時に押すとやりなおせる。でも人数が1人減るぞ。

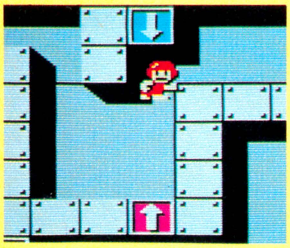
主人公を左右に動かす。ポーズをかけてから使うと全体画面が見れる。



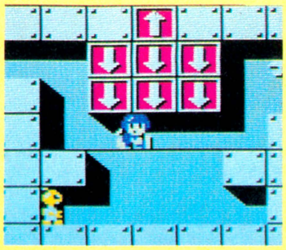
⬆画面の上の方には、現在プレイしているステージと、残り人数、カウントダウンするタイムポイントが表示される。

基本テクニック

磁力ブロックはゲームのカギだ!!



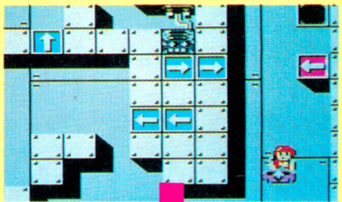
⬅矢印がついているのが磁力ブロック。主人公はふつう1・5ブロックしかジャンプできないが、同極の反発力と異極の引力で、こんなに飛べるのだっ!!



➡左のブロックからジャンプするとS極のブロックにくっつく。✚ボタンの右を押すだけで進める。これも異極同士の引力のおかげなのだ。ワカルカナ。

タラップを使え!!

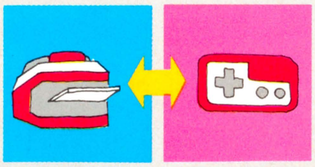
⬇乗っただけで移動できる便利なタラップ。でも、ここの出口近くにはS極ブロックがあるから、右にジャンプしないと飛ばされるぞ。



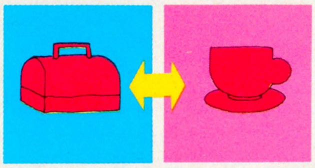


アイテムも集めたい

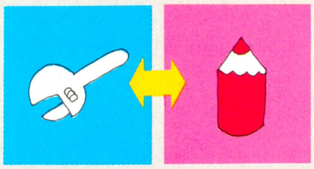
画面中には、何種類かのアイテムが出てくる。ただし、マグ君のステージでしか出ないもの(左側)と、メグちゃんのステージでしか出ないもの(右側)があるから、まちがえないでね。



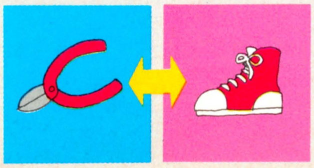
ファミコンとコントローラは、どちらも1UPアイテム。取ったあと、その面をクリアーするとクリアー画面で1人増える。



ツールボックスとコーヒーカップは、タイムポイントを5万点に戻してくれる。でも、すでに0の時は1万点になるだけ。



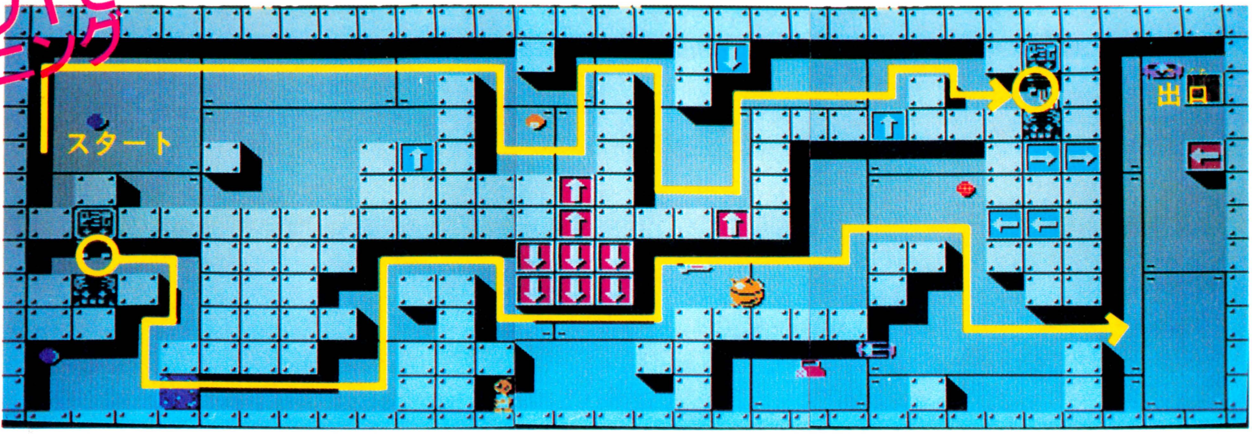
スパナと赤えんぴつは、それぞれ1個につき2500点のボーナスがもらえるアイテム。クリアーしたあとで、加算される。



取ると、一定時間、敵の攻撃を受けてもタイムポイントが減らなくなる。このうれしいアイテムがニッパーとスニーカー。

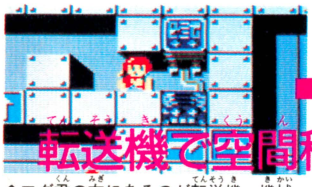
全部で100ステージだ。君はクリアーできるか!?

ステージ1でトレーニング

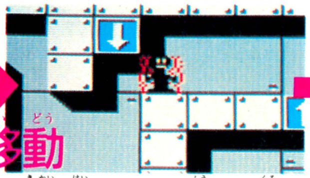


➡矢印の順序が基本。左下のマグネタイトはN極チップを取り、反発力でつきあたりまで動かして、ブロックがわりに使う。あとは出口に注意。

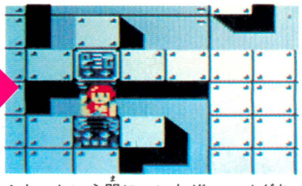
転送機で空間移動



⬆マグ君の右にあるのが転送機。機械が今、ＯＮの状態だから使えるのだ。

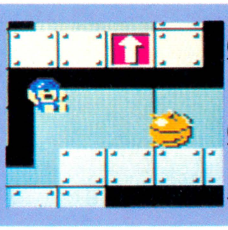


⬆機械に入ると、こんな風にまっ黒になってもう一方の転送機へまっしぐら。



⬆あっという間についたぞっ。メグちゃんの場合は魔法の鏡が転送機がわり。

敵に注意

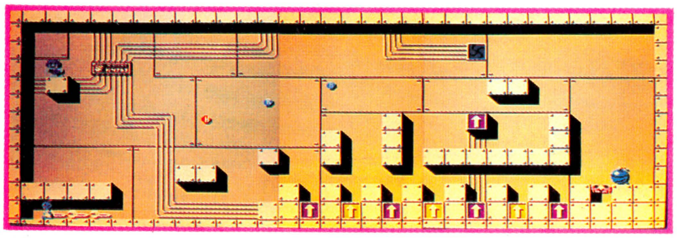


⬅敵キャラの攻撃を受けると、タイムポイントは減るけど死なない。頭の上に乗って、ブロックがわりにすることはできるぞ。

頭とテクをフルに使ってクリアーするステージ

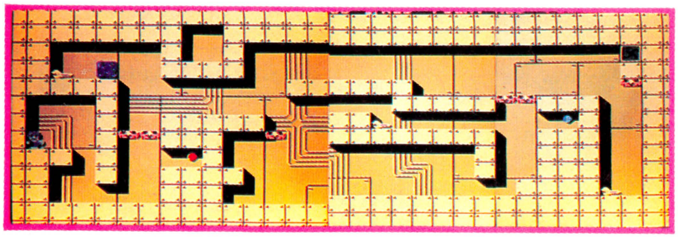
ステージ5

ジャンプして右上のリバースチップから順に取っていき、下を通る時は異極のブロックに引っぱられてはまらないように。



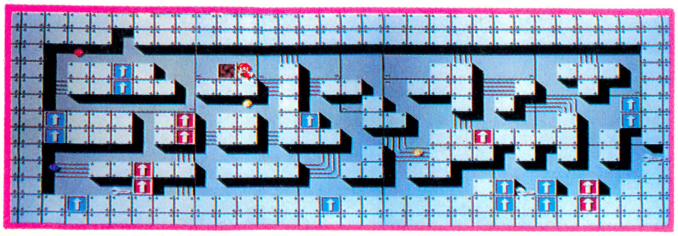
ステージ8

このステージをクリアーするのに重要なポイントはマグネタイト。出口のところで絶対に必要になるから注意してね。



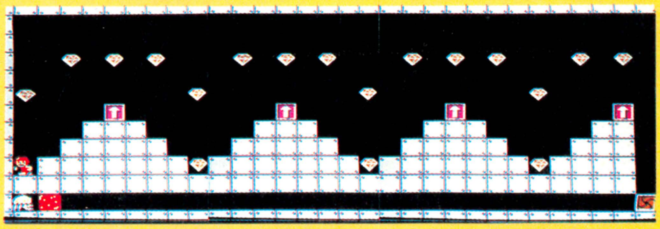
ステージ10

Ｓ極、Ｎ極、左のリバースの順にチップを取り、いちばん下に落ちないようにジャンプし、右のリバースチップを取ろう。



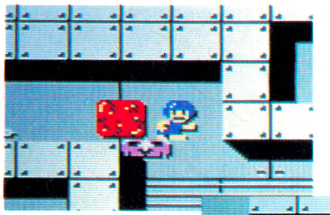
ボーナスステージもあるぞっ!!

ステージを５つクリアーするごとに行けるのがボーナスステージ。下にいる敵キャラがマグネタイトで出口をふさぐ前に、なるべくたくさんダイヤモンドを取ってゴール。

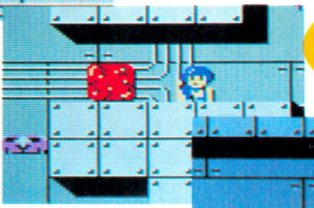


マグネタイトをうまく使おう!!

Ｓ極とＮ極の２種類ある、動く磁性ブロックだ。有効に使えるかどうかは、腕しだいなのだ。



⬆ステージ８のマグネタイトはＮ極。Ｓ極チップを取れば、ついてくる。



➡タラップに乗せたりしながら出口の方に連れてこよう。そして……。



➡リバースのチップを取ってＮ極になり、マグネタイトの上でジャンプ!!

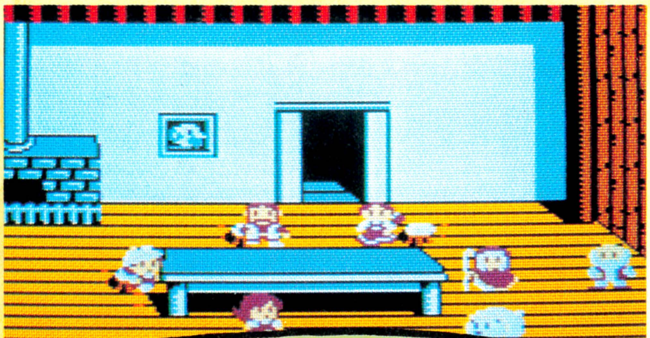


「みんなの今年の夏休みは、『ドラスレIV』でつぶしてもらいます!!」その超ビッグなスケールにナムコットさんも強気の『ドラスレIV』情報だぞ。夏休みを全部つぶされたくないヤツは、この誌上実況中継の連載で、予習しとこーぜっ!

●(株)ナムコ　7月上旬発売　4900円

竜退治物語を誌上実況中継っ!!

主人公はこの5人だ!!

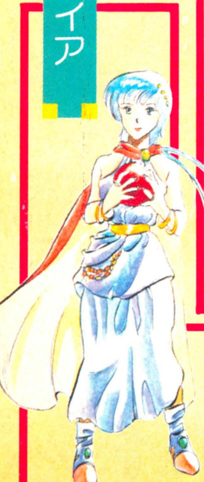


ゼムン



お父さん。たいへんな力持ちで、グローブを使って特定のブロックを動かすことができる。岩がゴチャゴチャに入りくんだ地帯をつき進むのに適しているようだ。

メイア



お母さん。空中を飛行したり、ブロックをふっとばすマジックアイテムを使うことができる。針山のような、障害物がいっぱいあるところなどを冒険するのに適しているようだ。

リルル



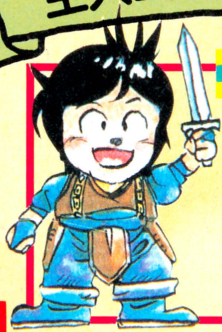
妹。とびぬけたジャンプ力をもつ。足場と足場の間の落差がはげしいところなどは、彼女にまかせよう。お母さんゆずりの魔力でマジックアイテムも少しなら使うことができる。

ポチ



ドラゴンスレイヤー一家のペット。普段は犬のかっこうをしているが、特殊能力で怪物に化けることができる。敵からの攻撃を一切うけないため、新しい地域の開拓要員として役に立つぞ。

ロイアス



お兄さん。とりたてて目立った能力は持っていないので、宝冠探索の冒険にはむしろ向いていない。しかし、ただひとりドラゴンスレイヤーを持つことができる。クライマックスで活躍しそうだな。

✤ 物語 ✤

「お父さん、さっきポチを洞窟まで散歩に連れて行ったんだけど……ポチったらこんなものをひろってきたんだよ」ポチはところどころ泥で汚れたお皿のようなものを口にくわえていた。「これは……ドラゴンのうろこだ!!」父親はそうつぶやくと、おもむろに冒険に旅立つ準備を始めた。ドラゴンを倒す者。それがこの一家のほんとうの仕事だったのだ。

強大なドラゴンを倒すためには、魔力のこもった魔法の剣ドラゴンスレイヤーを手に入れなければならない。しかしその魔剣は洞窟の奥深くで、4つの宝冠によって封印されているという。はたしてこの一家に宝冠の封印を解くことができる!?

やがて一家は冒険へと旅立っていった……。

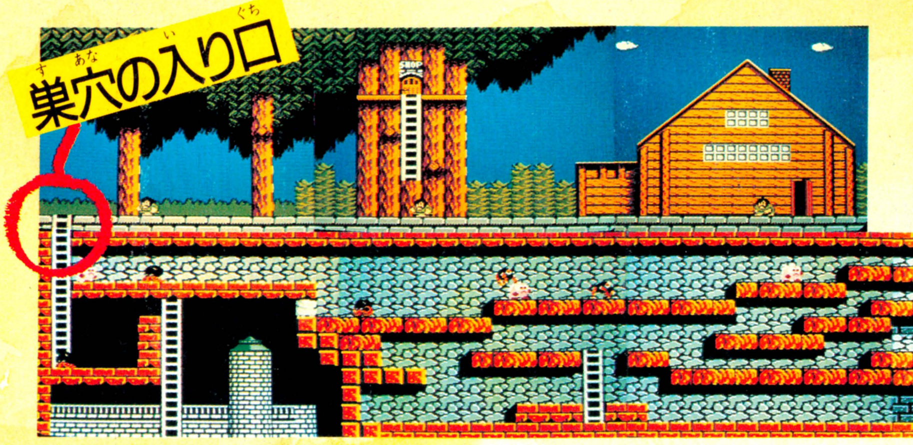
キャラクターを選べ

主人公は全部で5人。それぞれ他の人にはない特殊能力を持っている。本来なら、これから冒険したい地域にあわせて、冒険させるキャラを選ぶべきなんだろーけど(針山がいっぱいのところならお母さん、てな風にね)……。まだ最初だから、どの辺りがどんな風になってるかなんて見当もつかない。とりあえず一番がんじょうそうな、お父さんのゼムンを選ぶ。

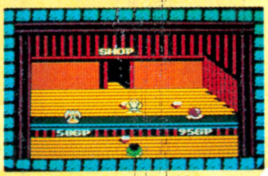
"指マーク"をゼムンにあわせて、Ⓐボタン。すると、ゼムンが冒険着に着がえ(早がわり!!)、アイテム選択画面になった。当然、最初はアイテムなんてもっていない。♬ふんふんふ〜ん、アイテムにはこんなのがあるんだなーとながめ、家を出る。美しい城を遠目に見ながら、どんどん左へ進む。すると道のまん中に地中へと続くはしごがみつかる。これが例の洞窟への入り口。はしごをおりればいよいよゲームスタートだ!!



ADVENTURE START!!





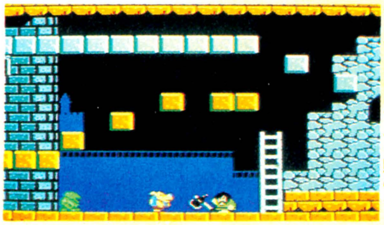
⬆このはしごが巣穴への入り口。ここを降りればもう地下迷宮だ。⬆地上の木の上にもお店がある。でも、地下の店より物価が高い。

ドラゴンの巣穴へ侵入したぞっ!!

洞窟の中は、まるで蟻の巣。縦横にめぐらされた通路が、迷路のように複雑に入りくんでいる。怪物の攻撃をかわしつつ、どんどん奥へと進む。が、画面はひたすらスクロールするのみ。うひょ〜、いったいどのくらいの広さがあるんだよ〜ん（メーカーさまからのお答え、「ん一とね、画面数にして250はかるく超えるんじゃないっすか!?」だって、割り引いて聞いても——ウソゴメン——こりゃ、スゲーぜ!!）。

途中、怪物どもを倒して貯めたお金で（考えてみたらRPGって強盗の連続なのね）お店で買い物、LIFEが減ったら宿に入り、さらに洞窟を奥へと進む。とりあえず宝冠をみつけないと話が進まないんだけど……大切なのが入ってそーな宝箱は、高くてとどかないところにあったり、岩ひとつ邪魔してるために取れない箱なんかもあったりして……キャラクターを変えればいいのかな!? 考えごとをしているうちに、突然地面に穴が開いた。ウギャー、おとし穴だー、もうダメだぁ〜!! と大騒ぎして落ちたところには、意味ありげに宝箱がポツン。開けた中からは、なんとマジックアイテムのグローブ。おやっ、グローブがあれば岩をどかせるんだから、あそこにあったアイテムも……やったぜ、ラッキー!!（と、期待を持たせつつ次号へ）

怪物を倒してアイテムを奪え!!



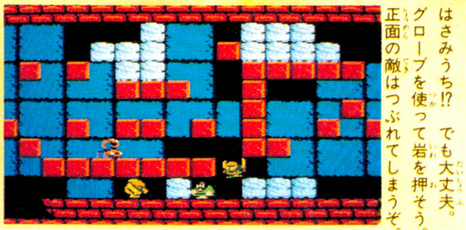
正面から近づいてきた怪物。お父さんお得意のオノでやっつけて、アイテムを貯める。

お店と宿をうまく利用しよう



安全地帯。ここでお金を払い一泊すると、ライフとゴールドが限界値までアップするぞ。

マジックアイテムを有効利用!!



はさみうち!? でも大丈夫。グローブを使って岩を押そう。正面の敵はつぶれてしまうぞ。

宝箱を開けると…





マジックアイテム一覧

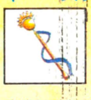
マジックアイテムは、お店や宝箱の中から手に入れることができる。用途はいろいろ。有効に使おうぜー!!

マトック



特定のブロックをこわすことができる。

キー・ステッキ



カギがなくても無限に扉を開けることができる。

ファイア・ロッド



武器の射程距離が2倍になる。全員が使える。

クリスタル



好きなときに、安全な地上へワープできる。

エリクサー



LIFEが0になったとき、MAXまで回復する。

ローション



MAGICが0になったとき、MAXまで回復する。

アーマー



怪物を体当たりで倒せる（ただしＭＰを消費）。

シールド



小ボスの放つ弾をはねかえすことができる。

パワーナックル

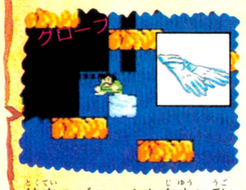


キャラの攻撃力を、4倍にまでアップさせる。

ジャンプ・シューズ



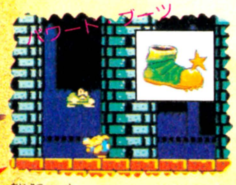
キャラのジャンプ力をアップする（ＭＰ消費）。



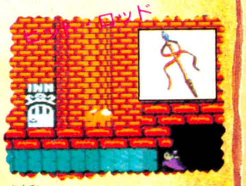
特定のブロックを自由に動かすことができる。



空中を飛行することができる（飛行中、ＭＰを消費）。



怪物を踏みつぶすことができる。ＭＰを消費しない。



特定のブロックをはねとばすことができる。

以下、次号へ続く


AIR FORTRESS
数万光年かなたのある銀河系 広大無辺な宇宙を、真赤に燃えた
光球が闇をてらす時、新たな冒険が始まる 超高速スクロールで
の宇宙戦と、７つの巨大な迷宮要塞での戦いに、君は勝てるか
新趣向シューティング＆アクションゲーム「エアーフォートレス」
ハル研究所が語るゲーム叙事詩。
エアー・フォートレス。7月15日発売予定。
標準小売価格 ￥2,980
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田貞田町2 6 5 OS'85ビル5F TEL.03 252 6344
C HAL研究所▶ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です


ディスク・ソフト
大好評新発売
標準小売価格2,980円
SUNSOFTプログラマーと、雑誌「パズラー」の編集部員がここに英知を結集！
史上空前！
謎のマガジン感覚ディスク。
ナゾラーランド
第2号
©SUNSOFT
©SEKAI BUNKA-SHA
硬派なこともしっかり。軟派なこともしっかり。
とにかくヤルベシ！多彩ディスク。
★世界一周
ナゾラークイズ
★ナゾラー少年探偵団
★パタリック
★爆風ともちゃん
★わらしべ
★ナゾラーBOX
DISK SYSTEM
目(ビジュアル)から、耳(サウンド)から
全身快楽――。
不滅のヒット作、あのファンタジーゾーンがファミコンに！
ロムカセット
第8弾
7月上旬
発売予定
標準小売価格5,300円
ファンタジーゾーン
お楽しみ
プレゼントもあるよ！
「ファンタジーゾーン」「ナゾラーランド2」を買って、キミもお楽しみプレゼントに応募しよう。抽せんでステキな賞品をプレゼント！賞品内容はヒミツです。
※くわしくはカセット内の応募ハガキをご覧ください。
※当せん発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
平和な惑星に突如忍び寄る不気味な魔の手…。
勇者オパオパよ、パーツを使って敵の恐るべき野望をくじけ！
©SUNSOFT SEGA
ファミリー コンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です。
SUNSOFT サン電子株式会社
夢・創造・サンソフト
本社/〒483 愛知県江南市古知野町朝日250番地
TEL(0587)55-3500
プログラマー、アニメーター、ゲームデザイナー募集!!
詳しくは、はがきにてお問い合わせください。
テレホンサービス
☎0587(55)1120
●カタログのほしい人は右の資料請求券をハガキに貼って、左の住所までお出し下さい。
資料請求券
FZ-AT6a


DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
タイタニックミステリー
—蒼の戦慄—
謎また謎の連続だ。
深海が,ロマンが,キミを呼ぶ!?
2008年夏。タイタニック引上げ作戦発動。三人の美女が君の指示に従って引上げ作業を進行する。タイタニックは再び目覚めるか?そして,『イワン』とは何者なのだろうか? 360°スクロール画面と大型キャラクターで迫る推理と冒険とロマン。究極のシネマチックアドベンチャーゲーム。
キミはパートナーに誰を選ぶ!?
新製品
7月上旬発売
小売希望価格
3,200円
予価
マリーン
モモコ
レイカ
〈タイタニック号船内〉
君はいろいろな謎をときながら船内を探索しなければならない。
〈記者会見室〉
うまく答えると,スポンサーからの資金が増額される。
〈スポンサーとの会見室〉
スポンサーからの資金増額は君の腕次第!
〈カレンダールーム〉
カレンダーと時刻と,資金残高が表示されている。
このソフトは販売店頭に設置されていますソフト書換機(ディスクライター)で,8月下旬より書換えられる予定です。
時は2008年。若者は,人間を4000メートルもの深海に潜水させることのできる新薬を開発したが。が,それが使用できるのは女性のみ,というワクワクするような展開。
若者がパートナーとして選んだのは3人の女性ダイバーだ。さらに謎のスポンサーとの交渉や,数々の障害を乗り越えて,果たしてタイタニック号の眠りをさますことはできるのか!?
さあ,彼女たちに指令を出す有能な若者とは,キミのことだ。タイタニックの謎は,海よりも深いぞ!



アイレム・パーティ
irem
妖怪屋敷
ようかいやしき TM
おそろしくて長〜い夜がはじまった
リカちゃん、まってろよ！
あけてはいけない扉をあけてしまった〜
わたしをたすけて
おもしろ・こわ〜い
ぞくぞ〜く
キャンペーン
A賞
君の机の上になまあたたか〜い風をおくる
妖怪はうす せんぷうき
1,000名様
B賞
あたためるとヘビがニョロニョロあらわれた！
へびだま
2,000名様
詳しくは商品の中のアンケート用紙をごらんください。
おそろしく
近日新発売
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
©1987 IREM CORP. Licensed from CASIO
※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

東芝EMIの任天堂ファミリー コンピュータTM用カセット ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ドカーンと新発売

頭でスポーツする、迫力の3Dピンアクション。

気合い入れなきゃ、ケ・ガ・するぞ!



ゴリラもおどろく5大特長

1. 画面に飛び散るピンアクションは、3D画面の大迫力。楽しさもだんちがい。
2. ボウリングを完全シミュレートした“ゲームA”、新しくたのしい遊び方の“ゲームB”。2種類の遊び方があるョ。
3. 個性あふれるゆかいなキャラクターが登場!最高5人でワイワイ楽しくプレイできる。
4. レーンの状態、ボールの重さにあわせて球種(フック、スライス、ストレート)をえらび、投球角度と球速をきめる。頭脳プレイが要求されるのだ。
5. パーフェクトを出すと「幻のレーン」が出現するゾ。





ダイナマイトボウル Dynamite Bowl

FS-2005G(TFS-DL)ロム・カセット 希望小売価格¥4,900

東芝EMIのファミコンソフト

TOEMILAND

■お問い合せは:東芝EMI株式会社・本社03(587)9145/東京営業部03(843)5081/大阪営業部06(376)4131/名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251/仙台支店022(227)8211/札幌支店011(241)3713

チャレンジ TOEMILAND ハイスコア コンテスト HIGH SCORE CHALLENGE CONTEST

ファミコン版、パソコン版のダイナマイトボウルで、トップ5画面に表示された最高得点(ゲームAのみ)を、写真にとって送ろう。上位1,000名にゴリラのイラストが入った、かわいい オリジナル・テレホンカード「テレ・ゴリラ」をプレゼントします。

〈応募方法〉住所、氏名、年齢、電話番号をハッキリ書き、本人の名前をインプットしたトップ5画面の写真といっしょに送ってネ。
〈送り先〉〒107 東京都港区赤坂2-2-17
東芝EMI㈱第Ⅱ営業本部「テレ・ゴリラ」
プレゼント係
〈しめきり〉昭和62年7月31日 消印有効
＊画面の名前と本人の名前が一致しない場合、またゲームBでの応募は無効となります。
＊複数の応募も受付けます。例えば5人モードで申し込む場合は、5人全員の住所、氏名、年齢、電話番号、どの得点がだれのものかをハッキリ書いてください。



テレ・ゴリラ

任天堂 ファミリー コンピュータ™用2M ROMカセット

「怒」神話、いま再び蘇る。

剣がクロスする時…、何かが起こる。



ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。〈ご注意〉違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

MSX2版 怒 IKARI

近日発売



ビデオゲームで爆発的人気の「怒」が遂に MSX2 で登場!!
想像を絶するド迫力の戦闘の連続。
戦車を乗りこなし要塞を破壊せよ!

任天堂 ファミリー コンピュータ™用カセット アテナ ATHENA

好評発売中



人魚に、ペガサスに、最強武装の戦士にアテナが七変化し、幻想界を大冒険。
森、空、海、洞窟、地獄、氷、迷宮、そしてラストの世界と、旅は果てしなく続くぞ!

標準価格 5,500円 清水香織ミュージックテープ付

1M ROM採用

〒通信販売でのお買い求めは 送料無料

■代金お仕払い方法…現金書留にておつりのないようにお送りください。
■送り先…右記、(株)エス・エヌ・ケイの大阪本社または東京支店まで。
■記入内容…①希望商品名②住所③氏名④年齢⑤電話番号をはっきりと。
▶お問い合わせは…大阪本社:06-338-8188・東京支店:03-865-9433
お問い合わせの際は、電話番号をよく確かめてお間違いのないように。

SNK テレホンサービス
東京 03-865-4791
大阪 06-338-2570

SNK SNK GROUP
株式会社エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル602号
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F


DECO データイースト の 任天堂 ファミリーコンピュータ
蘇える神話の英雄……
勇者ヘラクレスよ!
女神ヴィーナスを救え!!
※写真は開発中の画面です。
熱狂と興奮
待望のR.P.G.
闘人魔境伝
ヘラクレスの栄光
古代ギリシア。地獄の魔王ハデスを倒すために、オリュンポスの勇者ヘラクレスの旅が始まる。行く手をはばむ数々の謎、次々に襲いかかるモンスター。地上、天界、地獄の3つの世界で繰り広げられる想像を超えたゲーム展開。
好評発売中!
希望小売価格 5,300円
ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です
DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 データイーストビル TEL.03-332-1875

アタマを科学する JALECO®

燃えろ!!プロ野球

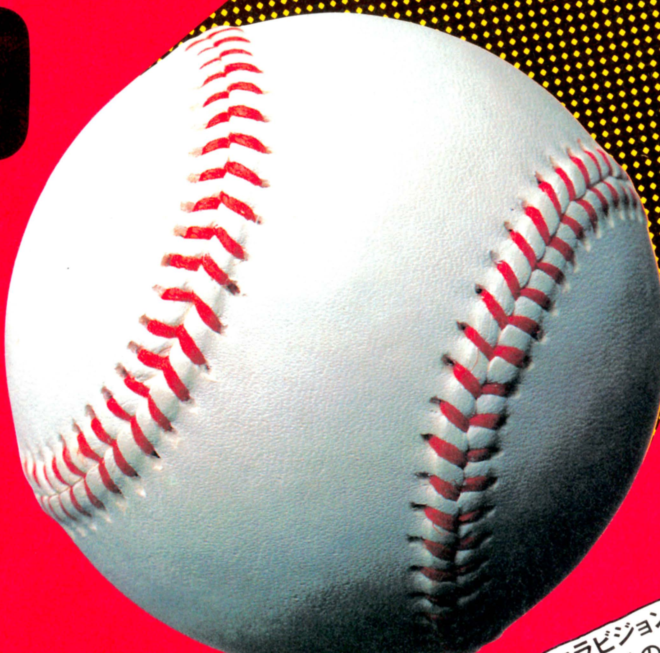
ジャレコファミリーコンピュータ用カセット JF-13

これはもう、限りなく本物に近い野球ゲームだ！ ピッチャーの投球モーションやバッターのスウィングに、思わず息のむ超リアル感。おまけに、音声合成を使っているから、歓声なんかも球場でのコーフンそのまんま！ これはまだまだ、ほんの一部。驚くべきナマの迫力が、次々に飛びだすから最大級に期待できるゾ！

6月26日発売¥5,500

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
このソフトはシャープのC1では使用できません。

100ぺん泣いたら、うまくなる。



プレーボール！
●ファミコン初の本格的音声合成



●センターカメラから捕えたテレビ中継と同アングル

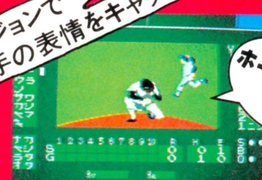


ストラーイク！



カーン！

●バッターのアウトステップ・インステップなど自由自在



ホームラン！

●オーロラビジョンで選手の表情をキャッチ



脳ミソ鍛えて、まってろよ!!

© 1986 Gremlin Graphics
MONTY ON THE RUN
モンティのドキドキ大脱走
JFD-MDD

No.3

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

株式会社ジャレコ ●本社 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271
●大阪 〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F ☎06(203)0081



絶賛
発売中！
DISK CARD
¥2,980
このソフトは、販売店頭に設置されていますソフト書替機（ディスクライター）で、昭和62年7月24日より書替られます。
痛快無類
息をもつかせぬ空間戦だ！
セクション ゼット
SECTION-Z
撃った！
翔んだ！
やっつけた！
STORY
エネルギージェネレーターを破壊せよ！
各セクションの最後にある物質転送機の中に、赤いバリアーで閉じられたものがある。ここはエネルギージェネレーターを破壊する事によって新しいセクションに行ける通路になっているんだ！
閉じられた転送機！
エネルギージェネレーター！
パワーアップ
パーツを探せ！
M
メガ
スマッシャーパーツ
貫通レーザー！
F
フラッシュバスター
3方向レーザー！
B
バリアーシールド
32発の弾に
耐えられる
敵の猛攻には
特殊転送弾を使え！
メガミサイル
敵に大ダメージを与える。タイミングをはかって強敵に撃ち込め！
フラッシュボム
画面上の全敵にダメージを与える！敵に囲まれた時に使うと有効だ。
クラッシュボール
6秒間プレイヤーの回りを回転し、敵を次々と粉砕する。
カプコンからのプレゼント!!
今カプコンでは、「魔界島」の発売を記念し、抽選でカプコンオリジナル「布製海図マップ」をプレゼント中！
ADVENTURE ZONE
CAP-MZ
MAKAIZIMA
魔界島のパッケージについているモモタルーマークをハガキに貼って、カプコンまで送ってね。
〆切：6月30日（当日消印有効）
あて先：東京都渋谷区広尾1-3-18
広尾オフィスビル10F ㈱カプコン
「海図マッププレゼント」係
DISK SYSTEM
株式会社
カプコン
CAPCOM
本　社　〒540 大阪市東区大手通1-27-18カプコンビル
東京支店　〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10
カプコンソフト情報・大阪06(946)6659　東京03(440)043

ファミリーコンピュータ™用カセット

namcot

ファミリーボクシング



ファミリーボクシング 全国チャンピオントーナメント

- だれでも無料で参加できます。詳しくは最寄のキャンペーン参加店（キャンペーンポスターの貼ってあるお店）にお問合せ下さい。
- 予選大会は各店で行います。
- 自分の育てた選手で参加して下さい。(パスワード使用)
- 地区チャンピオン以降はウォッチモードで対戦いたします。

● 各チャンピオンに贈呈される記念品。

町内チャンピオン	チャンピオンタオル、テレホンカード
地区チャンピオン	チャピオンメダル、特製㊙カセット
日本チャンピオン	チャンピオントロフィー他
世界チャンピオン	チャンピオン特大トロフィー他

※参加者全員に特製ポスタープレゼント!!

地区予選開催期間 昭和62年 6/28〜7/31



6月19日新発売！

ファミリーボクシング ¥4,900

がんばれ！ニッポン！

JGS1021

株式会社ナムコはオリンピックキャンペーンのオフィシャルスポンサーです。

ナムコット情報局

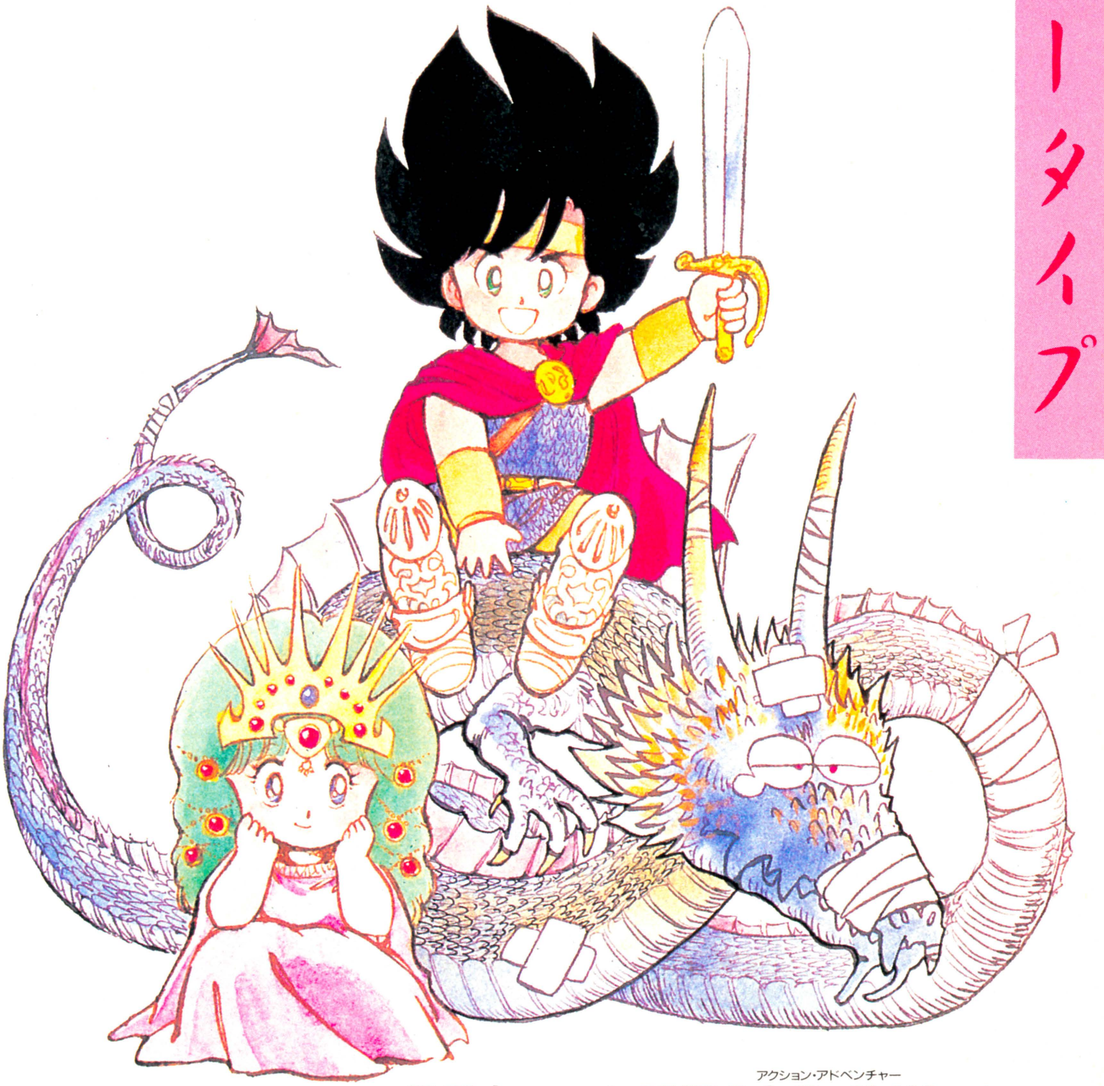
東京	☎03-540-1000
大阪	☎06-389-9999
横浜	☎045-541-0000
高松	☎0878-31-7651
札幌	☎011-851-0000

「遊び」をクリエイトする 株式会社ナムコ

〒146 東京都大田区多摩川2－8－5

●全国の百貨店、量販店、玩具店でお買い求め下さい。

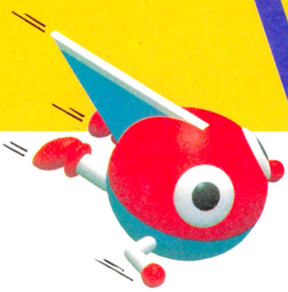

父の日。
おとーさんは今日2度もよろこんだ。
ぼくがファミコンかしてあげたこと。
ファミコン相手に囲碁が打てたこと。
初めておとーさんの涙を見た。
ロムカセット版
7月上旬発売予定
¥5,500
囲碁
九路盤対局
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
囲碁九路盤対局は初心者にも優しい。
その1. 九路盤(9×9の碁盤目)なので対局時間が短い。
その2. 学習モードが付いているので初心者には最適。
その3. ビギナーモードを選ぶと対局中の地合が色分けされ状況がわかる。
その4. コンピュータも実力があるので同等の方にも楽しめます。
BPS-IGO
囲碁 九路盤対局
日本棋院推薦
囲碁 九路盤対局 3,500円
発売元 BPS
ビー・ピー・エス 〒222 横浜市港北区篠原東3-1-9 ☎(045)421-7421



オトッキーでしょ

君のファミコンでミュージックしちゃおう!

OTOCKY
オトッキー



平和な音世界がある日突然崩壊した。音世界の次元を支配していたサウンドモニュメントからオンプ(音符)が洩れ出したのだ。洩れ出した音符に群がる数多くの敵たち。音の戦士オトッキーはこれらの敵たちと戦いながら、洩れ出した音符を拾い集めてサウンドモニュメントの中に詰め戻してやらなければならない。そうすれば、音世界は再び平和になり、サウンドモニュメントも元の時空間に戻ることができる。
それゆけオトッキー、音世界に平和をもたらすために。



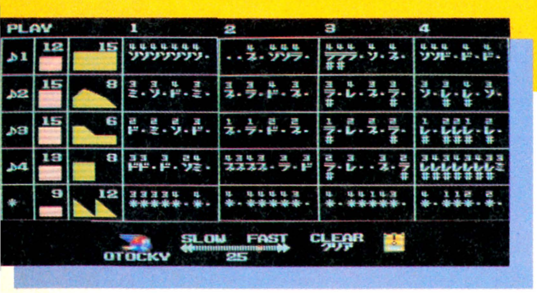
●解説本付き

ASC-OTO 両面ディスクソフト
標準小売価格3,500円

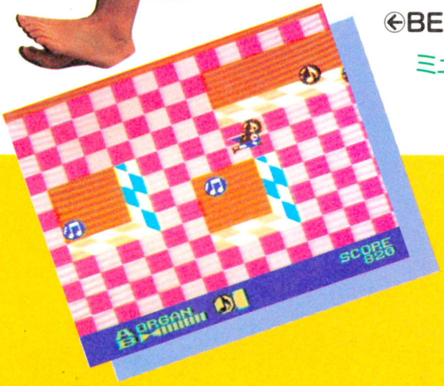


小沢なつき
写真協力：講談社「ORE」





「オトッキー」は音と楽しく遊んじゃうソフト。ゲームモードではアクションゲームをしながら、いつの間にか楽しい音の世界へ君を引きづりこんでしまいます。さらに、プロ用の電子楽器も顔負けの機能を満載、リアルタイムシーケンサー、リズムマシン、シンセサイザーなどミュージックメーカーを使って自然に、自由に、楽しく音楽が作れます。



←BEAT BLOCK(ビートブロック)
ミュージッくん楽団をとってミュージックボールのライフを回復しよう。

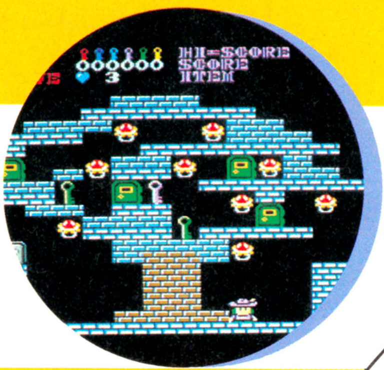
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

このソフトは、販売店頭に設置されていますソフト書換機(ディスクライター)で、書換えられます。

キャッスルエクセレントでしょ

アクション&パズルゲーム

キャッスルエクセレント
Castle EXCELLENT





HSP-05　ゲームカセット

標準小売価格4,900円

グロッケン城に住む魔王メフィストは王女マルガリータをつれさり、自分の城の100の部屋の一つに閉じ込めてしまった。このことを知った王子ラファエルは王女を助けるためにグロッケン城に単身のり込んだ。城の中の100の部屋は迷路のようになり、ドアは鍵がなくては開かない。その上恐ろしい仕掛や家来達が待ち受けている。さぁ、敵をうまくかわしながらマルガリータ王女を助け出してください。



もうっ

おもしろいんだよね
アスキーのできすぎゲーム

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

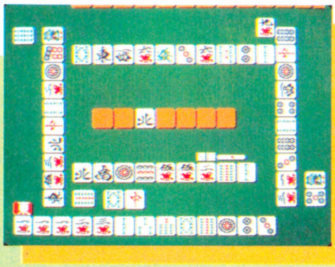
〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

まだある悟空でしょ

今度の相手は手強いぞ

プロフェッショナル 麻雀悟空
プロフェッショナルマージャンごくう



本格的麻雀ゲームがファミコンディスクで新登場!! 性格も、打ち方も、腕前も違う海千山千の12人の雀士が、キミとの対戦を手ぐすねひいて待っている。もう、運も、ヤマカンも通じない。読みとテクニックだけが勝負を決める本当のプロの世界。キミはどこまでついてこれるだろうか!

〈実戦〉 12人の雀士から、レベルに応じてコンピュータが対戦相手を選定。最下位になった相手が、入れ替わっていきます。
〈研究〉 "師匠"の他に対戦相手を自由に選び、師匠の指示を仰ぎながら、ゲームが進められます。
〈ルール設定〉 ルール設定も自由自在。変更したルールは自動的にディスクカードに記録され、次からはそのルールで楽しめます。
〈オプションウィンドウ〉 プレイ中に各家の持点をみたり、研究時に、相手の牌をみたり、同じ牌、同じ山でやり直したりできます。



●解説本付き

ASC-GKU 両面ディスクソフト
標準小売価格2,980円

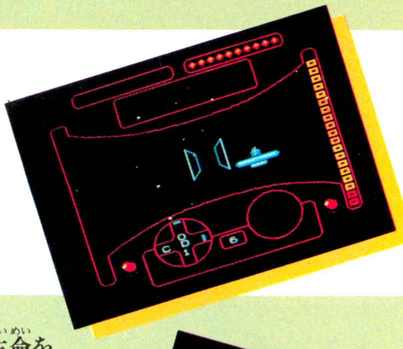
このソフトは、販売店頭に設置されていますソフト書換機(ディスクライター)で、書換えられます。

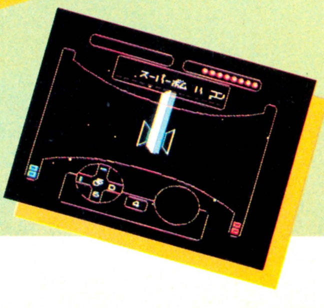
DISK SYSTEM ファミリーコンピュータ ディスク システム

コスモジェネシスでしょ

惑星の平和をおびやかす敵を撃て

コスモジェネシス Cosmo Genesis





遠い昔、一つの星が消えていこうとしていた。人々はこの生命を拒否しはじめた星を去らなければならなくなった。新しいふるさとを求めた彼らがワープした所は、謎の生命体レアリテが支配する暗黒の星団であった。人々は、レアリテのもとで囚人のような、暗く悲しい日々を送っていた。勇敢な戦士リオンは、コスモジェネシス号に乗り、たったひとりでこの悪の星団に立ち向かうことになった。コスモジェネシス号に搭載されているコンピュータ「も式9502」は、リオンの最上の友であり、さまざまな情報を与えてくれる。リオンよ。謎の生命体から美しい星団をとりもどせ。



HSP-06 ゲームカセット
標準小売価格4,900円

でもって

アスキースティック

プレイを究めたジョイスティックの最高級機

アスキースティックⅡターボ



●ゲームセンターで使われているものと同じ高い信頼性と耐久性をもつスティックメカ採用 ●アスキーオリジナルカスタムIC搭載。これにより連射機能、4方向-8方向切り換えなどをコントロール ●すべてのゲームに最適な連射スピードが設定できる連続調整つまみ ●トリガーA、B対応の連射機能 ●交互に2人で遊べる1P-2P切り換えスイッチ ●スティックレバーの4方向-8方向切り換えスイッチ ●セーブ機能のあるゲームでのデータ保存が可能なカセットインターフェイス端子 ●人間工学に基づいたオシャレなデザイン。

好評発売中

標準小売価格9,900円

Ⅱターボ と JR.



連射機能装備の手頃なジョイスティック

アスキースティックターボJR.

●すべてのゲームに最適な連射スピードが設定できる連続調整つまみ ●トリガーA、B独立連射機能(独立にスピード調整可能) ●交互に2人で遊べる1P-2P切り換えスイッチ

好評発売中

標準小売価格4,900円

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

2メガビットの大容量で

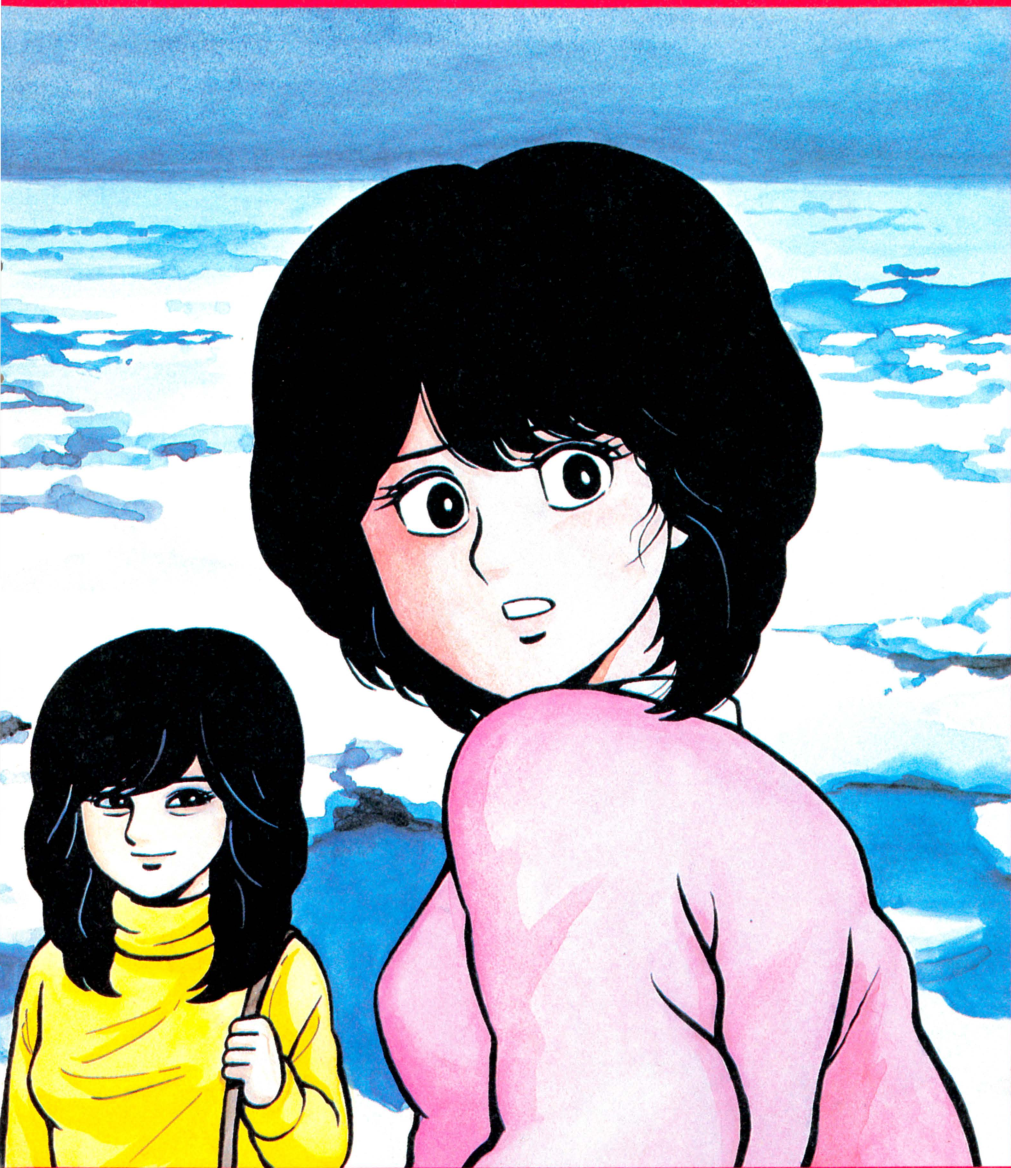


ある朝、東京湾に男の水死体が浮かび上がった。身元不明、推定年齢40歳前後。そして事件は、北海道へと進む。釧路、網走、知床、紋別……。道東を中心に連鎖していく第2、第3の殺人。摩周湖で微笑んだ謎の女性は、事件と関係があるのか!? 紋別沖に沈んだ船の秘密とは!? アニメーション効果をフルに使ったグラフィック画面で、ストーリーはどんどん展開。ファミコン初!! 北海道の大自然が舞台の、超大作ミステリーロマン、ついに登場!

巨匠・堀井雄二が放つ
待望の推理アドベンチャー

6月27日全国一斉発売

LOGiN SOFT







『ドラゴンクエストII』に続くボクの4作目です。

この『オホーツクに消ゆ』は、『ポートピア連続殺人事件』に続く、ボクの第2作めの推理派アドベンチャーゲームとしてパソコンで製作した作品です。

シナリオを書くにあたり、実際に北海道まで取材にいったり、この作品にはいろんな思い出があります。思えば、初めて〝コマンド選択方式〟を取り入れたのも、この『オホーツクに消ゆ』でした。

ファミコン版としては、『ポートピア…』、そして『ドラゴンクエスト、I、II』に続くボクの第4作めとしてお楽しみいただけたらと思います。

堀井雄二

北海道連鎖殺人
オホーツクに消ゆ

ゲームカセット　定価5800円　※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。　〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー



心を満たす先端技術——Human Electronics
また来た、もう来た、メガロム第二弾。
ZANAC
ザナック（ポニー）
R58Y5093 標準価格 5,800円
人工知能搭載のすごいソフトがやってきた。毎回ちがった敵の攻撃パターンが楽しめる。まさに未来のシューティングゲームだ。
© by PONY, INC.
甦る伝説
キングコング2
キングコング2（コナミ）
RC745 標準価格 5,800円
あのキングコングがよみがえる。復活に必要な大量の血液を求めて、急げミッチェル、コングの島へ。数々の難敵を倒してつき進もう。
© KONAMI 1986
DEG
SHOCHIKU-FUJI CO., LTD.
悪魔城
ドラキュラ™
悪魔城ドラキュラ（コナミ）
RC744 標準価格 5,800円
復活したドラキュラを退治するために、青年シモンが悪魔城へ向かう。武器はムチひとつ。全18ステージのホラーゲームだ。
© KONAMI 1986
君もチャレンジしませんか。興奮のネットワークゲーム。
A1 GRANDPRIX
パソコン通信を使ったアメリカ大陸横断レース。6月27日まで引き続き実施中です。
くわしくは／日本テレネット㈱会員課まで。☎075(211)3441㈹
ホール・イン・ワン
スペシャル
ホール・イン・ワン・スペシャル（HAL研究所）
HM-022 標準価格 5,600円
変化に富んだ数々の難関コース。毎回変わる風向きや風力に注意してクラブを選択したら、さあ、ホール・イン・ワンにチャレンジだ。
◎その他にも、「火の鳥」、「スーパーランボースペシャル」、「ダーウィン4078」、「スーパートリトーン」、「1942」、「棋太平」「戦場の狼」など、話題のソフトが勢ぞろい。
※この広告のソフトはMSX2用です。(VRAM128K, RAM64K)
※ソフトはすべてパナソフトセンターの取り扱いです。
ゲームも楽しい。広がるA1コンポでいろいろできて楽しい。もう楽しさの洪水だ。
全国のゲーム少年にうれしいニュース。メガロムソフト第二弾。こんども話題のソフトがいっぱいだ。MSX2の大迫力ゲームに、僕らの遊びがますます加熱する。その上ワープロ、通信、データ保存、ビデオ編集など楽しさ広げるA1コンポも新登場。
パナソニック MSX2 パソコン 標準価格 29,800円
FS-A1▶ボディカラーは2色：-Kブラック、-Rレッド▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケーブル（別売 FS-VC3011 標準価格3,000円）が必要です。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部 FCC係まで。MSXはアスキーの商標です。
ジョイパッド（別売）
FS-JS220
標準価格1,500円
JOY PAD
A1コンポで楽しもう。①ワープロにワープロ・プリンタ（FS-PW1 標準価格49,800円）②通信に通信モデムカートリッジ（FS-CM820 標準価格29,800円）③3.5インチフロッピーディスクドライブ（FS-FD1 標準価格44,800円）④ビデオ編集にビデオテロッパ（FS-UV1 標準価格39,800円）
Panasonic A1
松下電器産業株式会社

第2回ファミ道楽リーグ

第1節は巨人がリード!

ファミ道楽
24号
発行所 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー ファミコン通信編集部
電話 (03) 406-7166
郵便振替口座東京4-161144

今回はメンバーが、ちょっぴりマジなんだな。2回目ということもあるしね。ということで優勝チームの予想だぜ。

今回も1万ガバス予想クイズをやってしまうのだ。前回はけっこうむずかしくしたつもりなんだけど、239通も正解が来ちゃったんだよね(応募総数は約2万通。はっきりした数はわからない)。

というわけで、今回はますます難解にしてしまうぞ。なにしろ1万ガバスだからね。じゃあ、問題っ!!

①優勝チーム名。
②優勝チームと最下位チームのゲーム差。
③優勝チームのホームラン総数。
④ホームラン王。
⑤最多得点チーム。

の5項目。このすべての項目に正解すれば、1万ガバスのチャンスだぜっ!!

しめ切りは7月3日の金曜日。5つの項目をすべて予想して、官製はがきで応募しよう。名前、住所を書くのも忘れないでね!!

本塁打10傑

ブーマー	10
デービス	7
バース	7
クロマティー	7
岡田	7
レオン	6
山本浩	5
真弓	5
秋山	5
石毛	5

(第1節・5月26日まで)

チーム	試	勝	負	率	差	得	失	本塁打	巨人	阪神	広島	西武	ヤクルト	ナムコ	レイル	大洋	フーズ
巨人	16	12	4	.750	—	56	25	15		1−1	1−1	1−1	1−1	2−0	2−0	2−0	2−0
阪神	16	11	5	.688	1.0	51	29	22	1−1		1−1	1−1	1−1	2−0	2−0	1−1	2−0
広島	14	9	5	.643	2.0	37	20	7	1−1	1−1		2−0	1−0	0−2	2−0	2−0	0−1
西武	14	9	5	.643	2.0	42	27	14	1−1	1−1	0−2		2−0	2−0	1−1	2−0	0−0
ヤクルト	14	7	7	.500	4.0	39	41	8	1−1	1−1	0−1	0−2		1−1	2−0	1−1	1−0
ナムコ	15	6	9	.400	5.5	23	32	2	0−2	0−2	2−0	0−2	1−1		1−1	2−0	0−1
レイル	15	5	10	.333	6.5	42	74	22	0−2	0−2	0−2	1−1	0−2	1−1		1−0	2−0
大洋	14	3	11	.214	8.0	16	30	0	0−2	1−1	0−2	0−2	1−1	0−2	0−1		1−0
フーズ	10	2	8	.200	7.0	18	46	7	0−2	0−2	1−0	0−0	0−1	1−0	0−2	0−1	

各チーム担当者

巨人——Dr.アライ
広島——浜村通信
阪神——東府屋ファミ坊
大洋——カメラマン八木沢
ヤクルト——アルト鈴木
ナムコスターズ——バカK
レイルウェイズ——荒井画伯
フーズフーズ——デザイナー山田
西武——TACO.X

血祭り大会

第2回血祭りはファミ道楽連合の辛勝!

前回は惨敗を喫したファミ通血祭り軍団であるが、今回はどうかな? ということで、第2回血祭りフェアにお招きしたのは、高田文夫事務所の原田興治さんと松岡昇さん。2人対5人の変則5回戦を行なったところ、かろうじて3対2でファミ通側が勝利! しかし、原田さんは強かった。もしも、原田さん1人とファミ通が戦っていたら、1勝もできなかったかもしれない。まだまだ、練習不足を感じる我々であった。よーし、朝練じゃ、朝練!



➡原田さん対アルト鈴木の第1回戦だ。

血祭りチーム大募集!!

ファミ道楽連合チーム対読者参加チームの血祭り合戦だっ!! お題は『ファミスタ』。ルールは3人1チームの勝ち抜き制。場所は南青山のファミ通編集部。開催日は読者指定。開催時間は午後6時より。希望者は3人1組のチームを組んで、官製はがきにメンバー全員の名前と年齢、代表者の住所、電話番号、血祭り希望日を書いて、今すぐファミ道楽編集部まで送るのだっ!!

ファミ道楽編集部に勝てば **5000ガバス**

特集!

各監督の作戦を聞く

浜村通信(広島カープ)

——2節を終わって、3位タイと健闘していますが……。

すべては投手力です。勝ち試合はすべて、1点以内に抑えてるでしょ。

——被ホームランも比較的、少ないようですね……。

敬遠策が成功してるんです。バース、ブーマー、デービス、落合、王は全打席歩かせてます。↖

↙——攻撃では、どういう点に注意してるんですか?

何よりも、高橋が出塁すること。彼を2番から5番までで、どうやって還すかがポイントです。長打は絶対に狙いません。チームバッティングが第一ですからね。下位打線だって手を抜きませんよ。3点取れれば、こっちのもんなんですから。「投手は↘

↙第九の打者だ」この精神がないと広島は務まりましぇーん!!

——広島の浜村通信監督でした。



先発メンバー

よしひこ
やまさき
こばや
こうじ
なかしま
おさない
きぬかさ
たつかわ

投手起用

きたへふ(先発・5回)
かわくち(中継ぎ・7回)
おおの(抑え)
つだ(延長要員)

はがきのあて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミ道楽編集部 ○×係

ファミ通町内会

Let's Go! Oh-Shuji

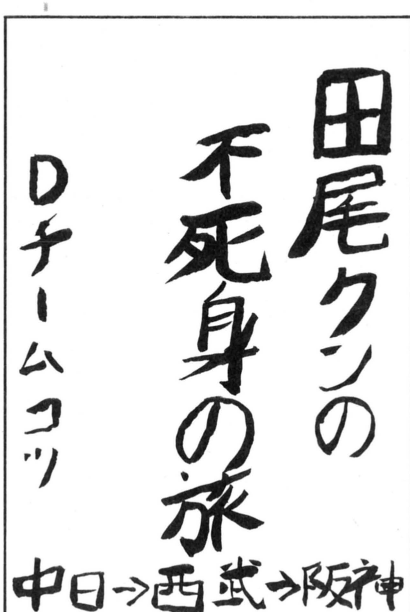
サイケだぜ!!

題字：水野店長

ファミ通町内会には、毎日毎日山のようなおはがきがとどけられる。エンピツ書きのものもあれば、キレイな色のサインペンで書かれたものもある。書き方はそれぞれちがっていても、みーんないっしょうけんめい書いたってことは、どれも同じなのだ。そのおはがきを、バカスカ没にしていく作業は、なかなか快感をともなう作業なのだ。ストレス解消に、キミも、どう、ですか？

金の鳩賞

愛知県　小塚健一

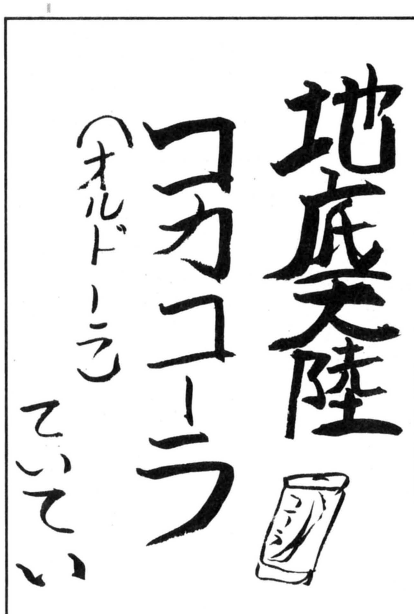


選評

おめでとう、金の鳩賞だ。田尾選手とゆーと、あまいマスクで、かつては女性ファンも多かった。しかし、阪神に移籍してからというもの、どうもパッとしない。これは、阪神というチームのせいとゆってても過言ではないだろう。

銀の鳩賞

青森県　田村満孝

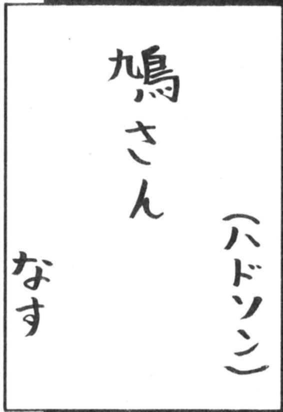


選評

ふざけたやつだ。こんなもんで銀の鳩賞をせしめてしまうとは……。いーかげんにしてほしい。こんなやつが、こんなやつが……。あー世の中は、いったいどうなっているのだ！　神さま、神さま、こんなやつに銀の鳩賞なんて……ああっ。

予選通過作品

予選を通過したからといって、安心するのはまだ早い。このあとの結果発表で、ひとつもフダが上がらなければ、キミはただの予選通過者なのだ。予選通過者は予選通過者として、のこされた人生をまっとうに生きるしかないのだ。なにはともあれ結果発表を待とう。



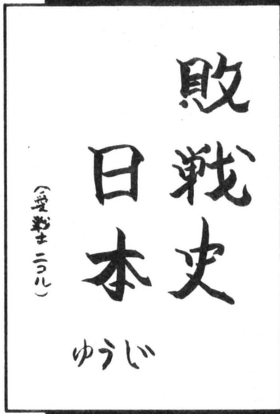
札幌市 徳永篤

はがき10枚にわたって、同じお習字を書いて送るとゆー偉業を成しとげたことはエライ。エライをとおりこして、ひょっとしてオバカサンかもしれない。でも、いいよ。



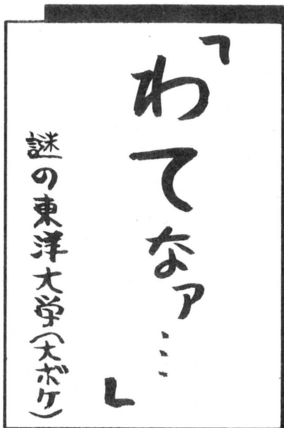
三次市 森岡正樹

国鉄民営化とゆー時事問題を、いち早くとり入れた作品だ。元国鉄のみなさんも、ココロを入れかえて、もうけ第一主義でやっていただきたいものだ。ガンバレJR!!



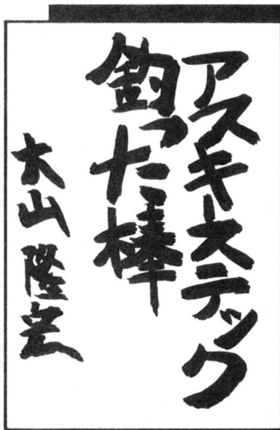
千葉県 阿部雄二

ニコルの場合も、やっぱり正義のために戦っているのだろうか。戦争はいやだ。たとえどんな大義名分があっても、イヤだイヤだ。イタイのもイヤだ。



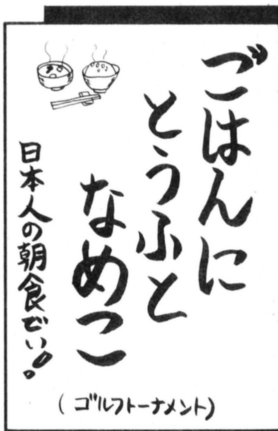
茨城県 讃岐亮介

つ、ついに来た。関西弁お習字。いつかこの日がやって来ると覚悟はしていたけど、実際、まのあたりにしてみると、すさまじいものがある。お題は『アテナ』。



愛知県 大山隆宏

棒でアスキースティックが釣れれば、こりゃ本当に世話ないが、そうは問屋がおろしてくれないこの世の中。うまくいかないもんですねぇ。何かいい話ないんですかー。



長野県 青木英史

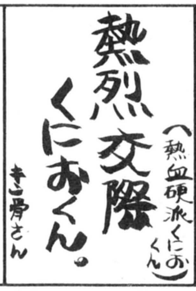
ハンバーガーだとか、フライドチキンだとか、そんなもんばっかり食ってたら、ごはんが白いことだとか、とうふが四角いことだとか、みーんな忘れてしまうんでしょーね。

残念賞

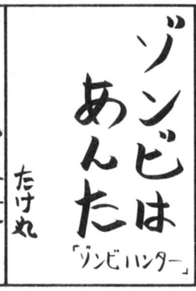
今週から、残念賞としてなるべくたくさんのお習字を掲載することにした。ま、これは見せしめみたいなもんだから、ここに載ってしまったお友だちは、今度こそガンバってほしいのよね。そんなわけで、ガバスはほんの少しあげるだけね。



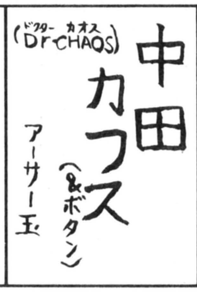
兵庫県 高橋知宏



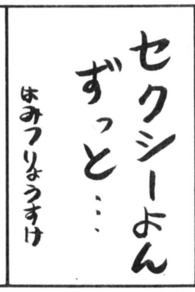
東京都 高田昇一郎



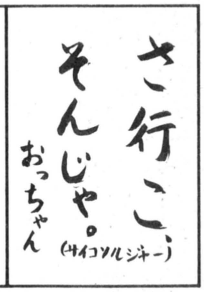
東京都 斉藤剛史



大阪府 玉井基之



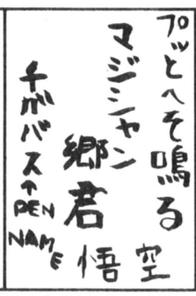
茨城県 讃岐亮介



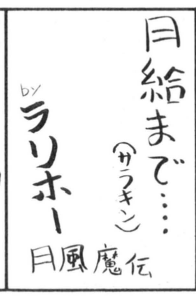
東京都 柴田晃宏



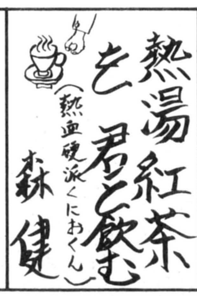
福島県 佐藤裕



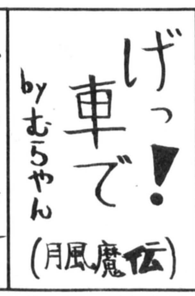
岐阜県 白橋茂紀



千葉県 細谷正臣



兵庫県 森原健吾



愛知県 村瀬俊輔



千葉県 平口亜土

THE EXHIBITION OF PRIVATE MAPS

まずは机に向かって、エンピツを持ってみよう。そうすれば、今まではハッキリとしなかったキミの考えも、しだいに形となって現われてくるはずなのだ。まずは、机に向かってみる。これがマッピングの第一歩なのだ。

女形みたいなしば犬だこと



➡ドッグフードなんてーもんを食べさせていないところがよい。

静岡県　阿野憲子

キチャナーイ!! 犬のおしりーい



➡こんなものがファミ通に載っていいのだろうか……。

愛知県　下等のよーちゃん

わたしのマップ大公開

LET'S ENJOY MAPPING!!!!

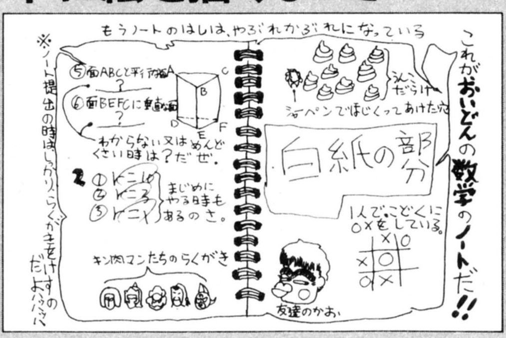
駄菓子屋ワンダーランド



➡罰金制度をしいているなんて、これはもう、ひとつの国家といえよう。

東京都　せーちゃん

ノートに絵を描くなって



➡数学を面白いと思うココロが大事だ。ラクガキもほどほどにしておこう。

滋賀県　松井忠相

スニーカーブルースねっ



➡人間はクツを選べるけど、クツは人間を選べないから、カワイソーかもね。

京都市　神農のハゲ

ウソばっかりつくなっ!!



➡こんな猫の夫婦がいたら、5億ガバスだってあげちゃうよ。いるわけないよ。

千葉県　平口亜土

読者さんいらっしゃーい!

今週は茨城県の讃岐亮介君です。

読者のみなさまが登場する新コーナーだ。毎号町内会に送られてくるおはがきのなかから、これはガンバったた、なかなかハリキってると思われる読者さんを、こちらで勝手に選び出してインタビューしてしまうのだ。おはがきに電話番号が書いてあったりすると、いつ電話がかかってくるともかぎらない、そーゆー世の中なのだ。

ファミ通町内会(以下、町) いつもおはがきありがとう。讃岐くんは、月に何枚くらいおはがき出すの？ ガバスたまったでしょ。

読者さん(以下、読) えーと、月にですか、30枚くらいかな。ガバスはですねー、もうすぐファミコン本体がもらえるくらいかな。

町 え？ ファミコン持ってないの？

読 そーなんです。ファミコン持ってないのにファミ通読んでるなんて、めずらしいでしょう。

町 めずらしいよね。

読 ファミコンは、イトコの家へ行ったときにやるくらいで……。欲しいんですけどね。

町 あ、そう。ところで讃岐くんは、お習字するのココロとかに採用されたりしてるけど、ご家族の評判はどうなの？

読 家の人には、ハズカしいから話してなかったんです。でも、このあいだ親戚の人が集まったときに、イトコがファミ通を買ってきたんです。それで、ぼくが出てるのを発見して、「りょーちゃんが出てるっ！」って大さわぎになっちゃって……。それも採用されてたのが「専業農家に……（『戦場の狼』：編集部注）」なんていうお習字だったでしょ。こまっちゃって。

町 そんなにこまっちゃったの？

読 ええ、おばちゃんなんか「私にゃ、わかんないねえ。りょーちゃん、どうしてこれは面白いの？」なんて、説明を求められちゃったりしました。

読 あ、そう。それは大変だったね。ところで讃岐くんは、ヒマなときは何してるの？

読 ヒマなときですか、そうですね、ゲーセン行ったりはします。

町 どんなゲームするの？

読 アクションゲームはダメなんです。だから、オセロとか、マージャンとか、将棋とか。

町 最近めずらしい人だね。大人気の『アウトラン』なんかはやらないの。

読 1800円くらいは使いました。でも、まだ第1ポイントを通過できません。このまえ、もうすぐそこってあたりまでは行ったんですけどね。チェックポイントが見えたんです。ええ、でも見えたところでゲームオーバー。

町 むなしいね。ところで、学校はどう？

読 この春から大学生になりました。英文科なので、女の子ばっかしでこまっちゃいます。

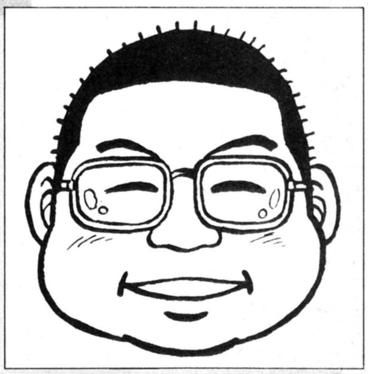
町 女の子がいっぱいなんて、いいじゃない。

読 そーでもないですよ。限度ってもんがあります。体育はテニスをやってるんですけど、男はボクを入れて5人だけで、あとはぜーんぶ女ですから。

町 うらやましいなー。ほんじゃ最後に、読者さんを代表して、読者のみなさんにメッセージをお願いします。

読 ハイ。小学生のみなさんは、あまりおもちゃ屋さんのファミコンに、むらがらないようにしましょう。大学生のボクらはいいけど、小学生のくせに、平日の昼間からおもちゃ屋さんに入りびたってるのはよくないと思います。とくに、多賀駅前の“かざみ”で遊んでるお子様方、気をつけてくださいね。

町 どーもどーもどーも、ありがとうございました。これからもファミ通買ってね。おわり。



➡あの“ぺーしっ君”の作者、荒井ポンポコリン清和先生による想像似顔絵図なのだ。

読者さんの想像図

INFORMATION

■お習字するのココロ

あのコーナーを担当したいなーとゆー編集者が、ファミ通編集部には約5名ほどいるという話だ。なんだったら話をつけてもいいぞ。

■わたしのマップちゃん

小さいのは伊藤ガビン（編集部で飼われている生き物）のキモッ玉から、大きいのはコジマ編集長のボツを出すときの態度まで、マップになるもんならなってみろっ!! じゃなくて、なんでも描いてちょーだいね、だ。

■町内会版禁断の秘技

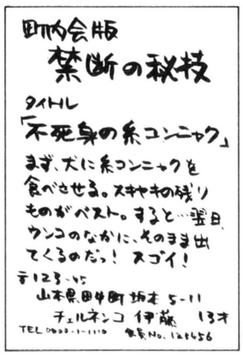
笑って許せる生活の秘技を急募している。このコーナーは、いわば花形編集者への登竜門といわれてたりする。だから、花形編集者になりたいやつは、ドーンと申し出るよーに。なんだったら話をつけてもよいと思っている。

■私の報告書

なんでもいいから、報告すればいいみたい。

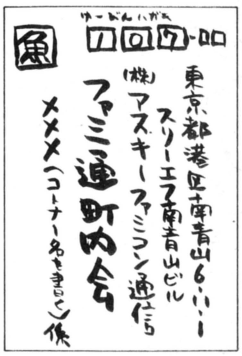
■その他いろいろ

町内会はファミ通編集部内でも、人もうらやむ人気コーナーなのだ。その人気コーナーに投稿する読者諸君も、そこんとこをわきまえて、おはがきしてほしいものだ。ところで、最近になってやっと、この町内会を担当するのはらつ腕編集者だ、とゆー認識も高まってきたようだ。なんだったら話をつけてもいい。



町内会版
禁断の秘技
タイトル
「不死身の糸コンニャク」
まず、犬に糸コンニャクを食べさせる。スキヤキの残りものがベスト。すると…翌日、ウンコのなかに、そのまま出てくるのだっ! スゴイ!
〒123-45
山本県田中町坂本5-11
チェルネンコ 伊藤 13才
TEL 0000-1-1110 会員No.123456

⬆このよーなおはがきが、毎日毎日山のよーにとどくのだ。もう慣れたので、多い日も安心だ。



ゆーびんハガキ
107-00
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信
ファミ通町内会
メメメ（コーナー名を書く）係

⬆ハッキリクッキリ書いてほしいのだ。じゃないと、とどかなかったりしてコマるのはキミだ。

ファミコン通信
おすすメディア

雨がキライというわけじゃないけど、あんまりシトシトふりつづくとユーウツだね。このツライ時期さえのりきればマッカな太陽がぼくらを待つ夏だ！



H.KIBUN

BOOK 本



●いまどきのこども

玖保キリコ
780円
小学館

キミがいま、いったい何歳かは知らないけれど、自分より少しでも年下の子供たちの行動を見ていると、「ああ、やっぱりまだガキだなあ」なんて思ってしまうよね。

「ぼくにもあのぐらいのころがあったんだよなあ」なんて考えていると、「でもぼくのあのぐらいの年齢のころって、もっとオトナっぽかったと思ったけどな」と感じたことない？　あるでしょう？　そうなんだよねー。

どんなに小さな子供でも、自分は子供だからこれでいいんだろう、と考えを限定して行動するヤツなんて絶対にいないのだ。生活の中で起こった事件に対して、子供は子供なりのせいいっぱいの行動でぶつかっていくものね。

子供たちの登場する物語ってたくさんあふれているけれど、そんな子供のころのことを忘れたオトナたちがつくったものは、どこかシラジラしくってリアルじゃないのだ。変にいい子だったり、まるっきりバカだったり、わざとらしくホノボノしていたりね。

『いまどきのこども』に登場するキリ太くんやツグムくん、タクミくんたちはちがう。子供の社会の中でせいいっぱい生きているのだ。彼らが子供なりに力の限りに考え、行動することは、年上のボクたちから見ればクスクス笑ってしまうことばかり。失礼だけどね。

キリ太くん、ツグムくん、タクミくんの３人の個性的なキャラクターが楽しくって、もっと読みたい！　と感じる23編を収録しているよ。



●まんが地球大紀行

ひきの真二
880円
小学館

最近のテレビ番組、やたらと多いジャンルのひとつに海外取材のバラエティー番組がある。“世界うんたら～”とか“ワールドかんたら～”というタイトルで、世界中人間のいるところだったらどんなところへでもオジャマしているね。ぜーんぶ観ていると、まるで世界中を観光旅行しているみたいな気持ちになれるね。海外旅行にはまだ１回も行ったことがないようなヤツでも、ニューヨークの下町の事情や、エジプトの村の食べ物のことなんかにやたらとくわしかったりする。テレビ番組の力って大きいものだ。マスメディアの発達のおかげで、日本の国を出なくっても地球のことはよーく知ってる。そんな気持ちになれちゃうのだ。

でも諸君、地球のあらゆる国の文化は知っていても、その国々がへばりついている球体、ぼくらの足の下の地球という故郷について、どれだけのことを知っているかな？

地表から3578メートルの深さの南アフリカの鉱山。ちょうど富士山の高さとおなじぐらいの深さ。世界でもっとも深い穴とされているこの穴の最底部の温度は52.3度！　この上昇率から地球内部の温度を計算すると、4000～6000度ぐらいなんだって！　地球の表面は数十キロメートルの厚さの皮が冷えているだけで、内部はマグマのかたまり、まるで火の玉みたいだ。

ぼくたちの地球、知らないことがいっぱい。この本を読むと衝撃の連続でビックリしました。

VIDEO ビデオ



●2001夜物語

VHS、ベータ
ビクター音楽産業
12800円
カラー60分

星野之宣氏の『2001夜物語』がアニメ化された。かずかずのエピソードの中から３つを選び、壮大な宇宙と人類の物語を描きだしているのだ。

ヤッホー、元気？　雨ばっかふって外で遊べなくてヒマなんでしょ？　だったらこのコーナーにご意見、ご感想のお手紙でも書こう。決めた決めた、そう決めたっ。
あて先は　〒107 東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル(株)アスキー　ファミコン通信編集部「おすすメディアの係」まで。ま、ひとつヨロシクね。

もちろん、この物語のタイトルはスタンリー・クーブリックの映画、記念碑的SF「2001年：宇宙の旅」からいただいちゃってる。ハデな戦闘シーンなんかはゼンゼンないけれど、宇宙というものの空間的、時間的ひろがりを舞台にして、その中での人類の存在を淡々と描いている映画だ。おなじように宇宙や未来世界を舞台にしていても、活劇やアクションシーンだけがネライの、いわゆる〝スペース・オペラ〟とはテーマがちがう。誰もが認めるとおり、「スター・ウォーズ」はすばらしい映画だけど、純粋なSF的感動というものは、「2001〜」にはかなわないだろう。

そんな記念碑的SF映画に影響を受けて、広大な宇宙と人類とのかかわりを描いたのがこの作品。双葉社から発売されている原作は全3巻、おしまれつつもシリーズは一応終了している。以前にこのコーナーで紹介しているから、覚えている人もいるかな？

メカニックなキャラクターのダイナミックな動きや大爆発シーンやキャラの顔のドアップなど、そんなところに作画や演出のウエイトをおいた最近のSFアニメ。そんな傾向のイメージを〝動〟とすれば、この作品は〝静〟のイメージ。ひとつひとつのカットの構図や淡々とした演出で、原作の硬質なイメージもそのまま。宇宙と人類の叙事詩、という感じに仕上がっている。

ロビンソン夫妻は、〝人類播種計画〟に参加した。その計画は、宇宙船に精子と卵子を凍結させて乗せ、生身の人間ではたどり着けないはるか宇宙のかなたまで人類を進出させようというものだった。あらゆる手段を使って宇宙進出を試みる人類。だがロビンソン夫妻は、この実験に対しての迷いがあった。宇宙のかなたで生まれる息子たちは、夫妻とは会えないのだ……。

ドルビーサラウンドで音楽もよいデキだぞっ。

●エイリアン2



VHS、ベータ
松竹CBS/FOXビデオ
18500円(レンタル可)
カラー137分

ドドドーン、クエーックエーッ。あの、エイリアンたちが、五万と出てくる痛快(!?)アクション作品「エイリアン2」(原題は「ALIENS」)が、ついに、というか、やっとお家のモニターで観ることができるようになるぞ！ 昭和62年6月21日がその日。なんと喜ばしきことかな。

今さら内容の説明をする必要もないでしょう。連絡のとぎれた惑星アチェロンに降り立った12人とウジャウジャ出てくるエイリアンたちとの壮絶な戦い。そのエイリアンたちのウジャウジャ加減は、冷蔵庫の裏に住みつくゴキブリの子供たちを追い出すためにゴキブリフマキラーをシューッとかけたところが、何十匹というゴキブリの子供が四方八方にちらばっていくさま……の数十倍は気持ち悪い。ああ、気持ちわる〜。いくらやっつけても、次から次へと出現するエイリアン。人間側はひとり死に、ふたり死に、そして最後に戦士としてエイリアンと戦えるのは、あのリプリー(ジガニー・ウィーバー)だけとなる。彼女は、使える武器をかき集め、エイリアンたちの増殖のために連れ去られた少女、ニュートを救出せんがために、なりふりかまわず巣窟へと向かった——あ、知らないうちに内容を説明しちまったい。いけねえいけねえ。

SFX好きのキミは、メカがかっこいい、エイリアンがよくできてるう！ と観ればよし。銃器が好きなキミは、パルスガンはトンプソン機関銃とウインチェスターのショットガンをひっつけてできてるんだなあと観ればよし。気分がモヤモヤしているキミは、のこのこついてきた裏切り者バーク！ お前なんかやられちゃえとか、胸のすくような主人公リプリーの活躍を観ながら、はーすっとしたと思えばよろしい。

早い話が、これは西部劇。正義はとりあえず勝つをモットーとした、明かるい(舞台設定は、ドーッと暗いけど)娯楽作品なのだ。

メガホンを取り、脚本を書いたのがジェイムズ・キャメロン。『ターミネーター』の監督さん。気分転換には、もってこいの内容だ。

Tokyo Disneyland® 公認 INFORMATION No.23

蒸気船マークトウェイン号で小さな旅行を

船の旅、なかなか体験しにくいんだよね。お金と時間が十分に必要なんだ。でも、その船旅の情緒を楽しませてくれるモノは、あるんだよ実は。



船は、ゆっくり動く。目で、じっくり追えるスピードで動く。水中翼船は別だよ。とにかく、船は、のんびりと動く。港から出ていく船を見送る。いとまごいの紙テープが、高いデッキとそれよりはるか低いところの人々のあいだをつなぐ。でも、すぐに切れちゃうんだよね。船が出航する場面、独特なものが、あるわけなんだな、これが。

大きな船に乗っての旅、使い古されたことばだけど、ロマンがある——そんな感じ。

さて、ボクたちに夢を与えてくれる東京ディズニーランド、そんな船旅の心持ちもちゃんと供給してくれています。ウエスタンランドにある〝蒸気船マークトウェイン号〟。乱れ飛ぶ紙テープこそありませんが、ゆったりとした船の小旅行が楽しめるんです。

マークトウェイン号は外輪船。船尾にある、大きな丸い……何て言うのかな？ 水車のおばけを回しながら、ゆったりと進みます。3階建ての船の上では、いろんなショーが催されます。時代背景は、アメリカの西部開拓時代。一番上のデッキに立ち、手すりに両手をつき、すぐ目の下の緑と、遠くの景色をぼーっと眺めていると、いつか死ぬまでには(!?)、船でゆっくりと何日か何週間か、過ごしてみたいなあなんて、キミたちも年を取ったら、きっとそう思うようになるの！ 今はそんなこと考えなくても。

できれば、夕ぐれ、空がオレンジ色になるころに、一番上のデッキに乗っていただきたい。それも、普通の日というか、休日じゃない日の。とてもイイ気分になると、思います。

オイラ、船に酔いやすいからだめだ。そんな人でもだいじょうぶ。このマークトウェイン号、変なゆれ方はしないので、何回乗っても、酔うことはなさそうですから。

☆東京ディズニーランドに関する問い合わせは、☎0473·54·0001、または☎03·366·5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ

指鍛練

第26回

■講師■田尻　智
■絵師■丸山傑規

指だ。元気だったかな。ゲームといえばゲームセンターだけだった4年前。僕らもけっこう地味だった。それが今はファミコン、セガマークIIIと家庭用ゲーム機が花ざかり。小学生からバアちゃんまで遊んでて、ああやっとゲームも市民権を得たかなっと思うのだ。

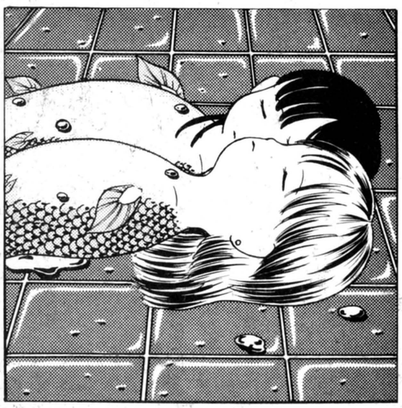
ビデオゲーム

エイリアンシンドローム

『エイリアンシンドローム』で隠れキャラクターを発見した！　3ラウンドのボスが出現するシーンに注目。画面の上と下のほうの壁を壊すと『ファンタジーゾーン』の主人公オパオパや、フリッキーなどの隠れキャラが出るのだ。レーザーを持っていれば楽に出せるぞ。

（愛知県西春日井郡　上田達也）

フフフ。敵を倒すことばかりに熱中してると、この鍛練は見つからないんだよな。ボスと戦いつつも、戦闘とは関係ない上の壁や下の壁を撃ってみる。こういう余裕がないと。上田には500ガバス送る。



"絵鍛練"のコーナーでは、キミたちからのすばらしい投稿を待っているぞ。どんどん応募しよう。

どのラウンドでもいいけど、各ラウンドの終わりに登場するボスを倒すのと同時に、プレイヤーも死んでみよう。もしそれでゲームオーバーになったら、なぜか次のラウンドが始まる。しかしプレイヤーが登場せず、すぐボーナス加算シーンになり、また次のラウンドへ行き……。遂には7ラウンドまできてしまう。だがココでもプレイヤーは登場せず、ボーナス表示もない。先のラウンドの雰囲気だけでも味わいたい初心者プレイヤーに最適の鍛練です。

（福岡県福岡市　斉藤　孝）

雰囲気が味わえるのはいいが、この鍛練をするとゲーム進行が止まってしまう。ゲームセンターのオヤジに怒られるのを覚悟でやるのは勝手だが、あまりすすめられない鍛練だ。斉藤にも500ガバスだ。

ダンクショット

この鍛練は偶然できるモノで、あまり役には立たないが得である。まず敵のゴール下付近でウロついてブロッキングされる。といってもそう簡単にブロッキングはしてこないと思うけど、もしブロッキングされたら可能性アリ。自分のチームの選手とボールがフッ飛ぶが、そのフッ飛んだボールが運よく敵のゴールに入ると、なんとゴール点が入るうえにフリースローもできてしまうのだ。　（香川県高松市　兼田貴章）

偶然にたよるしかないのが、この鍛練の残念なトコロだな。わざとできたら天下無敵なのに。ウマイ話はそうころがってないってコトなんだろう、残念。兼田には500ガバスだ。

エクスターミネーション

地下シェルターの中のアイテムが、スコアの百の位の数字を見るコトでわかる。

- ●0、1のとき：サイコヘルメット
- ●2、3のとき：オーラカプセル
- ●4のとき：アーマー
- ●5のとき：レスキューバッグ
- ●6のとき：サーチゴーグル
- ●7のとき：レフトブラスター
- ●8、9のとき：タイムストッパー

ただし、スピードアップやウェポンのパネルが入ってると決まってるシェルターもあるので、その場合はもちろん、上の法則は関係ない。それから[L]のパネルは体力が3000も増えるぞ。

（神奈川県綾瀬市　北口　仁）

今、ゲームセンターでもっとも地味な新ゲーム、それが『エクスターミネーション』だ。ファミコンソフトにも、コレとよく似たゲームがあったな。最近の隠れキャラクターの出現法則のパターンとして、スコアに目を向けたのはするどい。隠れモノの陰にスコアありとはよく言った

第3回

絵鍛練（えたんれん）

今週の採用作品
山口県　道絵寿美。
道絵には500ガバス。
なかなか奥が深い。

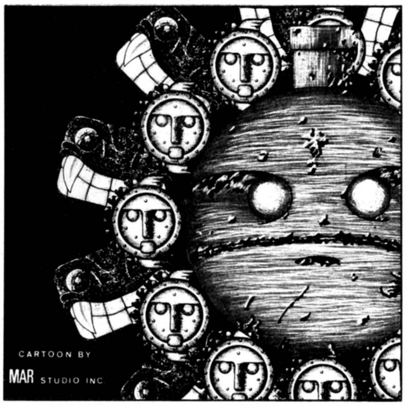
最近低調な絵鍛練だ。数はくるが、レベルがどんどん落ちている。ここんところみんなまったく元気がない。キミたちに元気がないと指鍛練のページ自体がしなびてくるんだ。そんな中から今週の一枚。道絵の絵は一見しただけでは何の絵かよくわからないが、『ドラゴンクエストII』を終わらせたヤツが見れば、ハッとするモノがあるだろう。他では若林朋子、三瓶美江、熊谷哲也ががんばっている。もう少しなんだ。キミたちの次作に期待する。



モノだ。別に誰も言ってないか。北口には500ガバス送る。待て。

妖怪道中記

このゲームはマルチエンディング方式といってゲームの結末がプレイの仕方で変わるようになっている。そこですべてのエンディングを観る方法。まず輪廻界まで行きましょう。そしてこれからのプレイでエンディングが変わるのだ。
●天界：銭をひとつも取らず、しかも敵を1匹も殺さないでクリアーする。
●人間界：銭は取ってもいい。ただし欲張るとダメ。敵を1匹も殺さずにクリアーする。
●畜生界、餓鬼界：銭を根こそぎ取り、敵をある程度殺してクリアーする。



●地獄界：銭を根こそぎ取り、敵を最後の1匹にいたるまで殺しまくる。
天界にいくのはフツーの腕の人ではまず無理でしょう。　（北海道札幌市　加藤　忍）

やっときたな。マルチエンディングの謎を解くハガキが。待ってたんだ。ところで天界の話だが、加藤の言う通り常人ではチョット天界に行くのは無理だろう。だからこそ天界にいった人間が"神"と呼ばれる資格を持つのだ。よろしい。加藤には500ガバス送る。

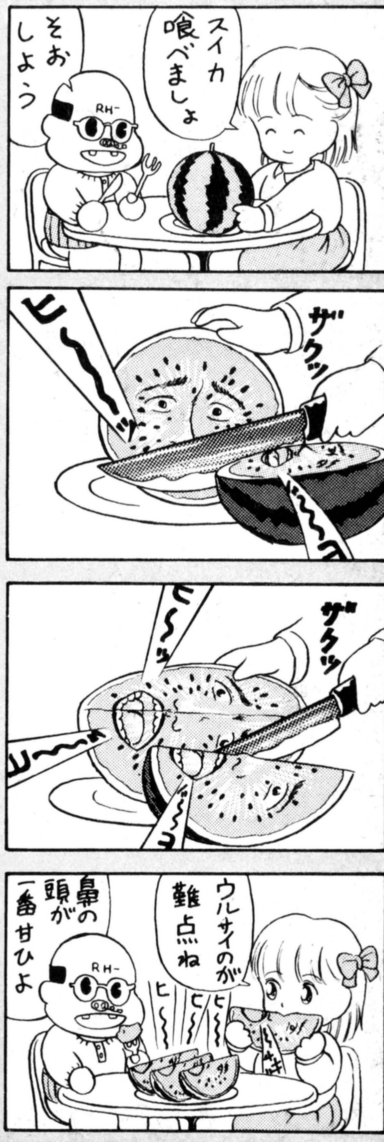
マークIII

ロッキー

ドラゴは強くてなかなか勝てない。でもドラゴと同じくらいの強さで戦える鍛錬を発見したぞ。普段ロッキーはジャブを3回してからストレートまたはフック、アッパーを打つ。だがドラゴと対戦する前のトレーニングで、80以上ミットにパンチをあてていれば、ドラゴと同じようにジャブ2回のあとにストレートなどを出すようになるのだ。　（大阪府交野市　村上健吾）

アチチ。連射付きのジョイスティックが道具を使わないで、指のみで80以上打つのはケッコウきついぜ。でも素手でやんなきゃ意味ないモンな。村上は500ガバスだ。ではまた会おう！

赤匪 <1052>



■読者が選ぶ ビデオゲーム10

7回連続アウトラン1位！

1987.5.3〜5.16 第7回

順位	ゲーム名	得票数	投票者	投票の理由
1	アウトラン	142	馬場史策、浅野毅 七字利夫、他多数	やられてもやられてもニクめない。そして最後には金欠病になってしまう。
2	妖怪道中記	55	小道一美、鹿野亮 松浦博之、他多数	たろすけを疲れさせるのが快感だから。カエルが好きだから。
3	グラディウス	47	金子将司 藤永健市	モアイの人気もグラディウスからだから。美しすぎる。シブすぎる。
4	スーパーハングオン	35	平石敏之、石山竜太郎、棚橋貴之	あのターボボタンを押したときの加速感がたまらない。ゾクゾクするぜ。
5	サイコソルジャー	34	深草博之、川田知一、横山昌信、他	初の歌うゲームだから。フーセンやUFO出すのが楽しいから。アテナがかわいい。
6	バブルボブル	28	富岡康之、小林大 田中あゆみ、他	なんと言っても彼女と2人でやるのが最高！　となりのじじいでも36面までいく。
7	バルーンボンバー	23		
8	リブルラブル	21		
9	スペースインベーダー	19		
10	快傑ヤンチャ丸	19		

●君の大好きなビデオゲームの名前をひとつ書け!!　その理由も忘れずに。1位になったゲームの投票者には3000ガバス（投票者多数のときは抽選で3人に1000ガバス）、全投票者から抽選で5人に500ガバス送る。●今週の当選者　1000ガバス：坂倉裕士、七字利夫、馬場史策　500ガバス：山崎稔之、深草博之、金子将司、藤永健市、鹿野亮。●送り先〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー　ファミ通指鍛練まで。

またも『アウトラン』1位。ここらで死ぬほど組織票を送って『アウトラン』独走を止めるヤツはいないのか？　今なら200枚でトップがとれるぞ。さて2位以下だが、新ゲームの『スーパーハングオン』が今週4位で今後伸びそうな気配がする。7位の『バルーンボンバー』はかなり古いゲームなので覚えてる者はあまりいないだろう。竹内直人が20枚もはがきを送って上位に押し上げた。また8位の『リブルラブル』は上村幸弘、9位『スペースインベーダー』は下谷豊、10位『快傑ヤンチャ丸』は印南昌信が組織票で10位圏内に入れた。さあ名をあげたいヤツはドーンと送ってこい！

どんな難問でも解決します！

アルゴリズム相談室

■解答者──イソップ林(試験で大変)
■解答とお目付け──アルト鈴木(Sチーム優勝だ)

最近はゲームのサイクルがホントに速いけど、別に次から次へと遊んだ方がいいわけじゃない。ジックリと1つのゲームを終えるのも、また1つの楽しさなのだ。つまったからって、あきらめちゃだめだよっ!!

アルゴリズム──一定の計算の基準を決めるための一連の規則の集まり。
(用例)●敵の移動アルゴリズム●1秒間に17発撃てるアルゴリズムになっている……など。

『ナゾラーランド』のナゾラー占いでよく遊ぶんですが、いつも9ステップ以上かかってしまうので、いい結果がでません。どういう考え方でやれば、はやく解けるようになるんですか？　それとも本当にカンしかないんですか？　教えてください。（埼玉県　山岡功二）

アルト鈴木　ステップ1では、とにかくカンでやるしかないのは皆同じだ。問題はその次からだ。そこで、いくつかのパターンを例に解き方を教えよう。

●まったくなんのマークも出なかった場合

このパターンが1番うれしい。つまり、その4つの星座はまったく無視してもいいからだ。残りの8つの星座から4つを探し出すのは楽だしね。

●4つ、なんらかのマークが出た場合

こんなことはめったにないが、とりあえずその4つだけをならべかえればいいだけだから、あえてここではふれないようにする。しかし、もしこんなことがあったら、占いをするまでもなく君はついているだろうね。

●数個のマークがついた場合

そのマークに応じて、いくつか正しいと思うものを選び出し（ここでは自分で決めつけてしまった方がやりやすく、次の展開が読みやすいのだ)、それらをおく。

ステップ3からも、同様にゲームを進めていけば、はやく解けるだろう。重要なことは、以前のデータを参考にすること。それと決めつけることだ。

『レリクス』で、ガンナーにすぐ殺されてしまいます。どうしたらいいのでしょうか。（大阪府　梅田武志）

イソップ林　ガンナーが立ってタマを撃ったとき、自分が伏せていると当たらないのだ。これを利用して、うまくガンナーに近づきましょう。近づいたら、すかさず攻撃すれば倒せるぜ。ブレードアーミーなど、剣を使うキャラならパワーアップさせてから倒すようにしよう。

『ファミリージョッキー』で、タイプが違うと具体的に何が違うのでしょうか？　教えてください。（神奈川県　高橋一永）

アルト鈴木　レースの最初に、お天気が表示されるよね。それが晴れのときは、なーんの問題もない。コンディションの悪いときに、はじめてタイプの差ができるのだ。その数値が大きいほど、自分の力を出しきる能力があるってわけだ。

ではタイプが大きければ、なんでもいいか？　というとそうでもない。運よく天気が続くかもしれないし、そうなるとタイプよりジャンプやスタミナ、スピードなんかが欲しいところだ。そのへんが、ゲームに微妙にかかわってくるんだよね。

『グリーンベレー』のステージ3が、うまくクリアーできません。軍用犬は大丈夫なんですけど、めったにそこまでたどりつけません。攻略法を教えてください。（東京都　松田一彦）

アルト鈴木　ステージ3の最初に武器を出す敵を倒したら、つづけて武器を出してくれる敵も倒そう。すると星が出てくるので、それを取ってパワーアップ(一定時間無敵)しよう。これで少々先までは進めるはずだ。

次にその無敵のタイムリミットがくるくらいのところに、再び武器を出してくれる敵が3人いるのがわかる。中にピストルを出してくれる敵が一番後方にいる。こいつを必ず倒して、ピストルを手に入れよう。一定時間のみだが、好きなだけ弾が撃てるし、遠距離からの攻撃ができるからだ。コンテナ群の終わりくらいまでは、これで無傷でクリアーできるはず。ただし、コンテナの1番下の段には地雷があるので、通らない方がいいだろう。



アルト鈴木とイソップ林の

今週のアルゴリズム



ピンボール

㊙実をいうとね、僕は"ピンボール"がうまいんだよ。自慢じゃないけど……。

㊑"ピンボール"って任天堂のあの"ピンボール"ですか？　いやー、なつかしいなあ。最近はぜんぜん遊んでないっすよ。

㊙フッ、と思いかえすように遊んでみると、なかなか熱中しちゃうんだよね。あれって簡単なようで、フリッパーの使い方1つでスコアがまるで違うんだ。ヘタな人は一目でわかる。

㊑どう違うんですか？

㊙それはきみぃ、簡単なこと！　左右のフリッパーを同時にピョコピョコ動かす人、これがそうだ。実際にやってみればわかると思うが、両方のフリッパーを同時にあげているときにボールがくると、落ちる範囲が広くなってしまって、ミスしやすいんだ。

㊑つまり、片一方でミスしたボールをもう一方のフリッパーでカバーする。ということですね。

㊙よくできました。

㊑やだなぁ、もう！　バカにして。

㊙このページをやってて思うんだけど、みんな質問がかたよっているね。こういう単純でしかも奥が深いゲームの質問も、たくさん送って欲しいものだ。よろしくたのむよ。

今週のひとこと　長時間プレイがすべてじゃない。

このあたりからは、かなり難しいので気合いを入れて戦うべし。

コンテナ群が一度終わると、そこに地雷源がある。ここは慎重に進もう。敵はしばらく出てこないんだし、自爆しても意味がない。道理だね。

次に再びコンテナがくる。その手前にひとり武器を出す敵がいるが、たいした問題ではない。重要なことは、ハシゴの前に立たないこと。ジャンプする赤い敵がきたとき、攻撃しにくいし（攻撃するためにこっちもジャンプすると、ハシゴにつかまってしまうからだ）、ハシゴの上から別の敵がおりてくるからだ。ここはひとつ、ハシゴの手前で待ち、敵がきたら攻撃！　これしかない。ただしジャンプ攻撃するときは、必ず真上にジャンプしよう。先にのべたように、ハシゴにつかまってしまって、攻撃しにくいからだ。

ここから先は、とにかくジャンプする赤い敵が多いので、どんなふうにジャンプしても安心なハシゴのない、一番上の段を進もう。

軍用犬については、問題がないようだし以前にも書いたので、ここでは書かないことにします。

『愛戦士ニコル』で、ステージ2のスタート地点すぐ右のクモ(?)が、どうもうまく倒せません。いつもクモの巣のようなやつにつかまってしまって、ライフがへってしまうのです。助けてください。

（兵庫県　田村弘正）

アルト鈴木　ステージ2には、あの大グモが3匹いる。それぞれをうまく倒さないとクリアーはない！　といえよう。

攻略テクニックその1　クモに近よらないこと。当たり前だ！　とか、攻撃できないジャン、とかいわずに聞いてほしい。近よらないというのは、それこそ微妙なもので、自分の弾のとどく距離をしっかりつかみそれ以上は近よらないということだ。クモの移動アルゴリズムは、方向まではよめないものの移動してはストップ、移動してはストップのくり返してある。そこにつけいるスキがある。クモの移動中はとにかく逃げて、ストップしているときに攻撃するのだ。クモが移動しそうになったら（見た目はわからないが、何回も見ていればタイミングがわかるはず）、また逃げる。このパターンがベストだね。

攻略テクニックその2　クモの巣について。クモの巣につかまってしまうと、しばらく動けなくなってしまうので注意が必要だ。そこで、1つ考えたい。ニコルはジャンプしていれば、敵のたま、クモの巣などにはヒットしないようになっている。しかもニコルの弾は、ジャンプしていても敵にヒットする。これはかなり、プレイヤーにとって有利な条件だ。これを利用しない手はない。とにかくジャンプしまくって、戦うのだ。逃げるときも、攻撃するときもだ。たまには運悪くクモの巣につかまるかもしれないが、そのときはそのときで少々のダメージはしょうがない。

以上の2つのテクニックをマスターすれば、3匹とも倒せたも同然である。

みーんな教えます！　なんでもかんでも情報室

？『グーニーズ2』で、コナミマンに会うとライフをいっぱいにしてくれるはずなのに、してくれないときがありました。こんなことって、あるんでしょうか？　（神奈川県　河原崎一郎）

！コナミマンはおこりっぽいので、たたいたりすると次からはライフをふやしてくれなくなるのだ。

？『さんまの名探偵』で、ギャラクシガニのヒントに、「そでのしたには、たべものがいいカニ」というのがありました。でも意味がわかりません。教えてください。　（愛知県　辻下恵理子）

！そでの下には食べ物がいい、というのはいわゆる賄賂のことだ。（意味がわからない人は、辞書をひこう）。手にいれた食べ物を、だれかにあげてみよう。道がひらけるかもよ

？『ナゾラーランド』の日本一周ウルトラクイズ旅行で、イタコのいうパスワードの反対を長野で入力しても、ナゾラーボールがもらえません。なぜでしょうか？　（静岡県　中山友由）

！理由は2つ考えられる。1つは単に入力ミス。もう1つは、反対という言葉の意味のとり違い。イタコのいうパスワードは、ウエ、シタ、ヒダリ、シタ、ミギ。これの反対とは、シタ、ウエ、ミギ、ウエ、ヒダリなのだ。ウエならシタというぐあいだ。後ろから入力していくわけではないということ。わかったかな。

？『ファミリースタジアム』でレフトの線審の左がわのフェンスに当たったとき、つきぬけてスタンドにはいりホームランになってしまいました。つきぬけるのはいいとしても、ファールになるはずです。納得がいきません。どうしてでしょう？　（福岡県　大和くみこ）

！レフトとライトのフェンスは、見ためより低く判定されるのだ。フェアでももちろんつきぬけるし、ファールでもそういうことがある。それに、ホームランの範囲が少しあまくて、ホームランになってしまうのだ。ただし、フェンスにつっこんだときのみで、ポールぎわのボールは少しでもきれるとファールになるのだ。まぁこうなったら、あきらめるしかないだろう。互い同じ立場だしね。

？『リンクの冒険』で、11号で"下突きなしでもクリアー出来る"とありましたが、なくても大神殿をクリアー出来ますか？（静岡県　坂本秀人）

！ごめんなさい。下突きがないと、通れない所がありました。ほんとうにごめんなさい。

？『ディーバァ』で"マトゥーラ"に1分弱止まっていると、"ア・ミターバ"が出て来ました。"クリシュナ・シャーク"は、どこにいるんですか？　（栃木県　尾崎学）

！"ア・ミターバ"に会った後、惑星を全部占領すれば、"クリシュナ・シャーク"が出てくるよん。

？『ドラゴンバスター』に裏面はあるのですか。教えてください。　（愛知県　手嶋大輔）

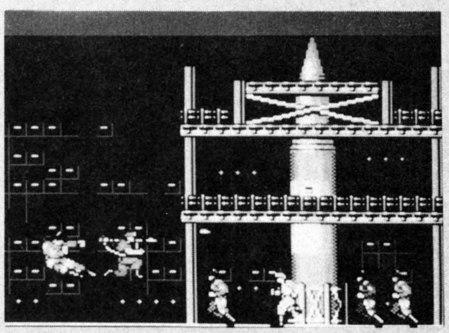
！ありますよ、裏面。コマンドは、右下上左右ABで、スタートです。

？『さんまの名探偵』で、フロッピーディスクがみつかりません。ヒントをください。　（茨城県　川村高夫）

！巨人に会って、家を出る時にくれるんだ。でも、なかなか会えないよ。

？『グリーンベレー』の最終兵器までいくのですが、最終兵器の壊し方がわかりません。教えてください。　（東京都　姜秀雄）

！バズーカを出す敵がでてくるよね。そいつを倒して、取ったバズーカでミサイルを攻撃するのだ。ジャンプして撃てばよい。10発くらい当てれば、壊せるからね（下の写真を見よ）。



相談受け付け中！　採用者にはガバスを進呈

あて先：〒107　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル（株）アスキー　ファミコン通信編集部『アルゴリズム相談室』係

ゲエセン上野の今日も病気だコシがイタイ

以下同文

先日、神保町の某高岡書店っつーマンガ専門店で、白倉由美のサイン会があるとゆーので、行ってみたのだ。しかし!! すでにオ○ッキーっぽいピープルがダダダーっと群れをなしているではないかっ!! 私は、なんかそーゆーのは苦手なので、仕方がないからゲーセンに行って、『アウトラン』と『スーパーハングオン』を計20回くらいやったあと、秋葉原に寄って『センス・オブ・ワンダー』のCDを買い、帰ってきてしまった。結構、情けないと今さらながら思う。

Q これが現代の高校2年生の悩みなのであります

はじめまして編集部のみなさん。ぼくは本気で悩んでいる高校2年生のファミコン大好き少年です。とつぜんですがみなさん、ぼくを使ってください。ぼくは中学生のとき、3年間通じて1ヵ月以上学校を休みました。高校に入ったら1年間で1ヵ月以上休みました。ぼくの学校を休む理由は、ファミコンをやりたいがためなのです。先生にも「このままだと仕事につけないぞ、おまえ、頭は悪くないんだから、がんばれ」と言われます。それでも僕はどうしてもファミコンをやりたいために休んでしまいます。これでは仕事につけないと思いました。そこで僕が考えたのが編集部のみなさんといっしょにファミコンをしたいということなんです。ファミコンをやりながら給料がもらえるなんて、とてもすごいことだと思います。仕事のつらさは8号の『以下同文』で見ましたが、僕はそれでもやりたいのです。もし使ってくれるなら中退しても仕事をしたいです。とにかくこのままだと、ぼくはろくな仕事につけません。どうぞ僕使ってくださいませ。お返事まってます。

岩手県　ペンネーム=ルイージ

A

おう、この質問にはマジで答えるから、よーく読むよーに。

君の書きかただと、ファミコン雑誌の編集部に勤める人間は、ロクな仕事につけなかった者たちだ！ とゆーことになるねー。ま、あえて否定はしないが、そういう言動はつつしむべきだと思う。それはおいといて、とにかく今、君は、真面目に学校へ通うべきだ。ファミコンなんか、学校出ちゃえば30になったって、40になったって、いつでもできるんだぞ。それに引きかえ高校は30や40になったら、いけないことはないが、今の何倍も苦労することになる。

また、君は中退してウンヌン……と書いているが、そんなことしたら一生後悔するから、そんな考えはすぐ捨てなさい。今はわからないかもしれないが、あと3年もたてば、そのことがわかるはずだから。それとね、ちなみにいっとくと、高校中退というのは履歴書の上では中学卒業が最終学歴になっちゃうんだよ。せっかく高校行ってんのに、もったいないじゃーん!!

あー、ひさしぶりにマジに書いてたら肩コッてきちゃった。まいったなあ、こりゃ。

そうだ、そうだ。それからさあ、ファミコンの仕事に就くのも、〝今は〟いいよ、〝今は〟。でも、これから、5年先、10年先を考えてみなさい。もし、ファミコンがなくなっちゃったらどーするの？ そのとき、ファミコンしか能がない奴に仕事があると思う？ ないよ、絶対。そしたら、飢えて死んじゃうではないですか。

と、そんなわけで、とにかくちゃんと高校に行き

アートな日々 ◐

またまたタイトルが変わってしまったイラストコナー。今度は『アートな日々』だ。これからも、アートなイラストをどしどし送ってくれ。私はいつまでも待っているぞ。てな感じで、今回は4点紹介するのであるが、心配なのは田口のイラストだ。こんなの通るかなあ。ったく、これだからヤマログの部員はアブないってゆーんだ。でも載せる私も私だなあ。



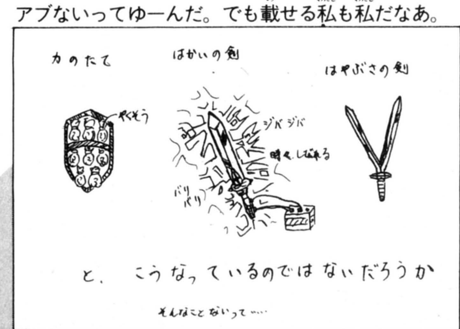
福岡県　RNK



東京都　亜代正二



茨城県　田ロスライム



静岡県　濱田和明

ついに地球崩壊かっ!!
『北連オホーツクに消ゆ』レコード化!?

全世界45億人の心に感動の嵐を巻き起こす、2メガビットパワー炸裂のファミコンアドベンチャーゲーム『北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ』。その、ゲーム中に流れる曲の数々を音溝に刻んだレコードが出るらしい。また、同時に磁化したカセット。デジタル符号化したCDも出るようなのだが、本当だとしたら、すごい。



なさい。できれば大学も。ついでに大学院に行っちゃってもいいな。それから米国へ渡ってMITに入るとか、そじゃなかったらケンブリッジでもいいね。おおっ!! 夢は拡がるばかりではないか、すげー。

カンケーないけど、ひと月も学校休んで、よく保護者が何にも言わないね。ヘンなの。あんまりガーガーいわれてもうるさいけどね。それくらいかな、私がいうべきことは。じゃ、がんばってちょ。

あ、これも関係ないんだけど、バレンタインにチョコ贈ってくれたり、誕生日に花贈ってくれたり、いろいろありがとうっ!! お返しができなくて、ごめんなさいなのだけど、あんまり無理はしないでね。おこずかい、なくなっちゃうからね。

Q ピーチパイポストのコーナーにはがきを出したい……

「ピーチパイポスト」のコーナーで〝女の子のためのガバスコーナー〟には男の子は応募してはいけないのでしょうか。ぼくはいつもたのしく、このファミ通を読ませてもらっているのですが、「ピーチパイポスト」のコーナーに本気ではガキを出したいと思っているのです。よろしくおねがいします。

長崎県　中野順二

A

確か、同じような質問が以前『ピーチパイポスト』に載っていた。で、答えが、「別にいいけど当たる確率が低い」とか、そーゆーのだったような気がするなあ。ほんでもって、なぜ、私があえてこの質問を取り上げたのかというと、もっといい方法がある!! というのがいいたかったからなのだ。

さて、その方法とは……!?

そう!! 名づけて〝とびだせ! 女の子の名前ではがきを出そう大作戦〟なのだっっ!!

これは、特に説明する必要もないだろうが、女の子の名前を使ってはがきを出そうというモクロミである。お母さんや妹、だれでもいいから、そーゆー人の名前を使ってしまえばよいのだ。もし、それが「ちょっと気が引けるなー」とか「妹にガバス取られるのやだなー」とかいうんだったら、自分の名前を変えればよい。例えば、君の場合なら中野順子なんかピッタリだと思う。いっとくけど、苗字は変えちゃダメよ。ガバスが届かなくなっちゃうからね。

それに変体少女文字、いわゆるマル文字を組み合わせれば、もお怖いものなし!! ほとんど無敵モードだぜっ!! そして、語尾の「だぜ」、「じゃん」、などを「だわ」、「なのね」、「そうよ」などに変えれば、さらにヨロシ。ただ、あまりやりすぎると逆にバレてしまう可能性もあるので注意しよう。使ってはいけない例として「ですわ」、「ございますわ」などがある(名前が黒木香だったら、平気かもしれないけど……意味がわからん人は、気にせんように!!)。男の子も、これでバッチリであろう。あとは鍛練あるのみ。しかし、こーゆーこと書くとイトーさん(『ピーチパイポスト』の担当編集者。詳しくは8号参照)に怒られちゃうなー。「ゲヱセンくん、ヘンなこと書かないでっ!!」とかいわれちゃいそうだものな(どうでもいいけど、ゲヱセンに〝くん〟とか〝さん〟をつけると、わりと、みっともない響きになるんだよね)。



鈴本伸平が選ぶメーカー別ソフトベスト5

その9　バンダイの巻

こんにちは鈴本です。最近やっと新しいバイトがみつかったんです。通行量調査といって、道で車が通るたびにカウンターをカチャカチャやって車の台数を数えるっていうバイトなんですよ。でも、その日は日差しが強くって、日射病になってしまったんだよね。だから頭がクラクラで……。バンダイのゲームはキャラクターものが多くて親しみやすいですね。

①アスレチックワールド(4900円)
②ゲゲゲの鬼太郎(4900円)
③エアロビクス(4500円)
④ポケットザウルス 十王剣の謎(5500円)
⑤キン肉マン(4900円)

小説 町長の反則

大工の留さんは、仕事にはかなりうるさい。その留さんが、ある日、見習いの吉次郎を連れ町役場へ出かけたのには、理由がある。町長と腕ずもうをするためだ。「レディ、ゴー」。結果は、町長がヒジを上げて反則負け。

ファミコン通信 LETTERS 伝言板

ファミコン通信のみなさん、お元気ですか？ わが家にも、やっとファミコンがやってきたのがお正月のこと。それから3カ月の間にファミコンがもう1台と、ディスクシステムが1台、そしてファミコン専用テレビがあっという間にふえてしまいました。

それはなぜか……？ 家族4人でファミコンのとりあいになるからです。こんなわたしたち家族はおかしいのでしょうか？

もちろんファミコン通信の発売日には、家族の誰かが本屋さんに走っていきます。

（東京都 及川信夫、京子、健太郎、康次郎）

スゲエ。いい家庭をつくってらっしゃいますね。このコーナーのおたよりに最近多いのは、「両親にファミコンで遊ぶ時間を制限された」とか、はたまた「お母さんにファミコンをかくされた」とかヒサンなお話。

家族一同でファミコンに熱中しているというのは、なんとも心暖まるいいお話ですね。お父さんもお母さんも健太郎君も康次郎君も、誰が読んでもおもしろい！ そんな雑誌をめざしてファミ通をつくっていきたい。そんなことを考えてコブシを握りしめてしまう今日このごろです。うおお。

熱血漢の編集者

引越しをするまえ、ぼくの家の犬が病気で死んでしまいました。
ぼくは、悲しくて泣いてしまいました。

（大阪府 岩元宣由己）

そうか。そいつは残念なことだったね。キミはまだ若いから、友人と死に別れたのははじめてかも知れない。ショックだったでしょうね。これからの長い人生の中で、いつどんなとき〝別れ〟がやってくるかわからない。それを積み重ねて、いい男になっていくのだ……なーんて、ことばで言ってもしょうがない。ひとことでしめくくるほど、人生はカンタンじゃないものね。

ま、ね。別れもあるけど出会いもあることは確か。思いっきり泣いたあとは、新しい出会いのために、また明かるく暮そうぜ。

テレくさい編集者

編集部のみなさん、こんにちは。このところ、トイレでいつも思うんですけど、編集者のみなさんは(とくに、水野店長とアルト鈴木さん)、おひるになにを食べているのですか。教えてください。

（神奈川県 片渕別文）

おう、おやすいご用だ。ウチの連中はランチをいただく時間がおそいのだ。編集部全体がフル操業する時間がおそいからムリはないけれど、みんながかたまってゴハンを食べに行くところはだいたい決まっている。鳥肉料理のおいしい〝鳥よし〟というお店で店長が好きなのは〝アミ焼き定食〟ではないだろーか。アルト鈴木はアメリカンなファーストフードを食べているところをよく見かけるね。

ウチは独身のひとり者が多いから、自分の体を大切に、栄養管理ってヤツをキチンとしなくちゃいけないんだろうけど、どーしても好きなものやお手軽なものばかりを食べてしまう傾向があるのだ。これはイカン。イカンと思ってはいるけど、なかなかなおせない。みんなもお母さんのつくってくれたものは、好ききらいを言わずに食べることだ。キミの体のためなのだ！

他人の食生活が気になる編集者

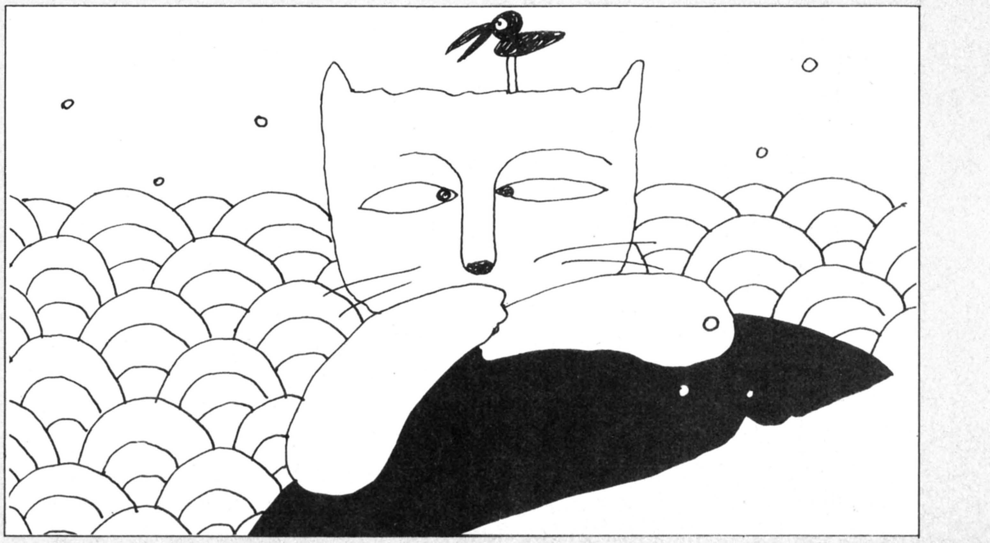
ところでぼくは疑問に思っていることがあります。シンデレラの物語の中で、どうして12時になっても氷のくつは溶けなかったのでしょうか？ どうか教えてください。

（東京都 小林毅 12歳）

アレ？ おっかしいなー。たしかシンデレラのくつはガラスだと思ったけどなー。

ねえねえ、金矢さん。シンデレラのくつって、ガラスですよね。ね、そうですよね。ガラスですよね、やっぱり。おかしいと思ったんだ。だいたい、氷のくつなんて、冷たくってはけたもんじゃないですからね。カッコはいいけど、足がシモヤケだらけになっちゃいますよね。毅君、キミはまちがってるよ、エヘン。ン？ なんですか金矢さん。氷だろうが、ガラスだろうが、12時になっても魔法が消えずに、そのまま残っているのはおかしいですって？ オー！ そうか。どうしてでしょうねえ。ウーム、たしかに不思議だ。誰か教えてチョーダイ。

結局答えられない編集者



ぼくは、"お習字するのココロ"にはがきを出すために練習していたら、学校の書道の時間で先生にハナマルをもらってしまった。うれしかった。ファミコン通信は、なんて教育上つごうのいい雑誌なんだろう。う～ん。

（滋賀県　近藤章）

おお、そーかそーか。そいつは大変いいことだ。ファミ通がキミの成績アップに役立って、ぼくたち編集者としてもヒジョーにうれしいぜ。

全国から集まるたくさんのおたよりの中から自分のはがきが選ばれるためには、ほかのみんなのおたよりも、だんぜんおもしろくなきゃ。だからがんばっちゃって、しぜんとウデも上がってしまうというもの。これはなかなかの勉強法だよね。

でもそんなことができるのも、お習字という科目だからこそ。全国の悩める受験生を助けてあげようと、次号から"微分、積分するのココロ"とか、"英文法するのココロ"とかをはじめる。そんなことはできないよね。だいいちつまんないし。まったく勉強というものはヤッカイなヤツ。本人の努力だけがたよりなんだよね。あーあ。

努力がたりなかった編集者

うちの便所とおフロは外にあります。ちなみに便所は木製で、おフロはいわゆる五右衛門ブロです。

夜に便所へ行くときは、ものすごくこわくてちびりそうですし、おフロに入っているときはケムリで目からナミダが出ます。

こんな生活をしているぼくはしあわせものでしょうか?

（宮城県　河野博樹　15歳）

キミの家族がみんな、便所とおフロが不便だからぜったい建てなおそう、とか言いださずになんとかそのまま暮しているのだとしたら、キミはしあわせだと思います。

少し不便だと思うようなことも、こうやってはがきに書けちゃうという心のゆとり。それは人間のふところのデカさを予感させるものがあって、けっこういいカンジだね。

エレクトロニクスにかこまれた家も便利なことは便利だけど、大事なのは暮しやすさ。木製の便器や五右衛門ブロなんて、フンイキいいじゃん。キミが強くなって、夜に便所へ行くのがなーんともなくなったら、グーンと暮しやすくなると思うぜ。

都会暮しにつかれた編集者

ファミ通編集部のみなさんこんにちは！　ぼくはファミ通のまちがいさがしをするのが大好きです。ファミ通には毎号欠かさず、どこかにちゃんとまちがいがあって、ぼくはそれを見つけるたびに編集部の人たちの、機械にはない"あたたかみ"や"ぬくもり"を感じ、思わずニッコリとほほえんでしまうのです。決していやみではありません。それではこれからもがんばってください。

（佐賀県　俺だよ、俺　14歳）

キミのやさしい気持ちはよーくわかった。ぼくたち、いーかげんなファミ通の編集者も、キミのような人がいることで少しすくわれたカンジ。しかし！　やさしい人々のお情けにすがり続けるのはカンタンだが、ぼくたちは考えがスイートだからあまやかしちゃダメ。あそこはまちがってる、あのページはなんなんだ！　としかってくんなきゃイヤーン。読者の意見をバンバンとり入れるつもりだからね。これからもおたよりをドシドシちょーだい。待っとるぞ。

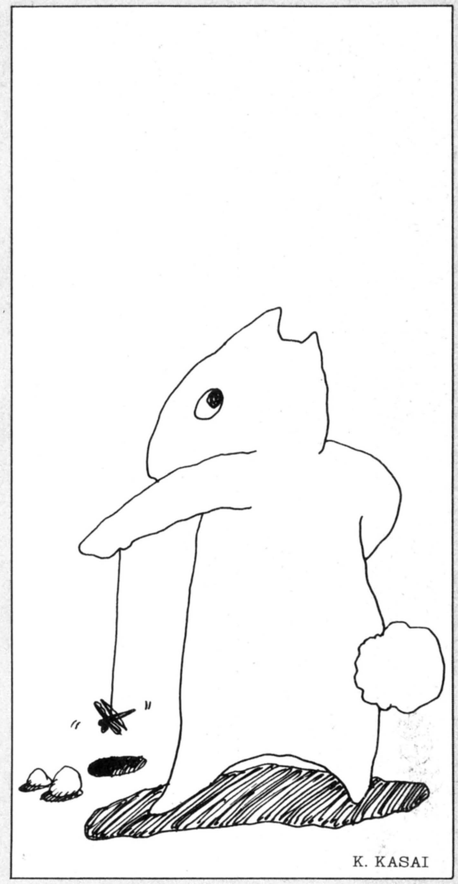
あまやかすとロクなことはしない編集者

みなさま、お願いがあります。それは、女の子だけのコーナー、"ピーチパイポスト" があるのがうらやましいから、男の子だけのコーナーもつくって欲しいってことなのです。お願いします。

（長崎県　田代直樹　12歳）

直樹君、桃の節句って知ってる？　ひなまつりのことだよね。女の子のおまつりで、おひなさまやひしもちをかざって甘酒をいただくの。年にいちどの節句には端午の節句というのもあって、こちらは男の子のおまつり、ってことになってるけど、みんなは"子供の日"って呼んでいるよね。男の子も女の子もあんまり関係ナシ、とにかく子供たちの日をお祝いしようってカンジ。ファミ通もなんとなくおんなじフンイキなんだ。だから、今さら"女人禁制だぜ"なんてコーナーをつくらなくても、ファミ通のページはみんなのものなの。わかった？　えっ？　わかったような……わからないような？　えーい！　男の子は小さなこと気にしないものよ。ねっ。

何を言っているのか
自分でもわからなくなった編集者



編集部のみなさんは、お休みの日はないのですか？　なかったら、お休みをとったほうがいいですよ。

（三重県　野田幸則　13歳）

くぅ～～っ！　泣かせるぜ、野田！　キミのことばが胸につきささっちまったい。2週間に1冊、雑誌を出し続けていくこの苦労。そーか、わかってくれるか、ウンウン。そーだよねー、ときにはファミ通のことなんか頭からスッキリと消しさってさ、ユックリおフロでも入ってオイシイものをタラフク食べて。グイーッとビールでも飲んでファミコンでも……アリャ？

遊びを知らない編集者

カートリッジとディスクカードがキミの手にっ!!

PRESENT

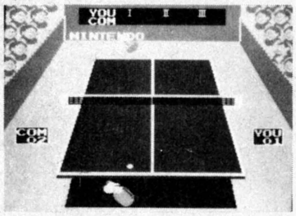
ファミコン通信

読者プレゼント

2週間にいちどのお楽しみ、読者プレゼントのコーナーだ。今回は発売前から人気バクハツのスグレモノのゲームがずらり。どれにするか、大いに悩んじゃうだろうけど、それもまた楽しいものなのだ。

1 10名 スマッシュピンポン

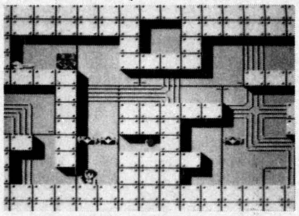
任天堂(ディスクカード)



スポーツ界では、テニスに押されぎみで人気がイマイチ。でも、これは文句なく面白いぞ。友だちと遊べば、楽しさ倍増。

2 10名 磁界少年メットマグ

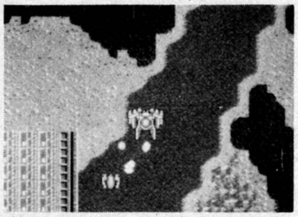
DOG(ディスクカード)



男の子バージョンと女の子バージョンが選べるパズルゲーム。磁石の原理を応用した、ちょっと頭をつかうゲームなのだ。

3 10名 リフレクトワールド

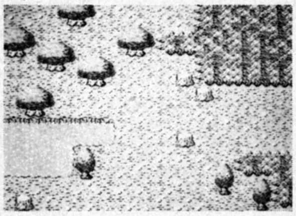
イーストキューブ(ディスクカード)



30種類の装備ができる装甲ビークルMFVに乗り込んで異次元の敵に挑む。たてよこスクロールのシミュレーションRPGだ。

4 10名 未来神話ジャーヴァス

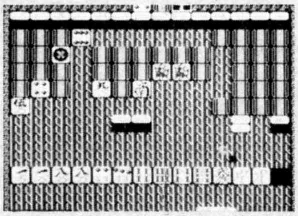
タイトー



7つの国に分かれた広大なマップに加え、名声を得るためのギルドでの試合や武者修行。盛りだくさんのアクションRPG。

5 10名 ジャンボウ

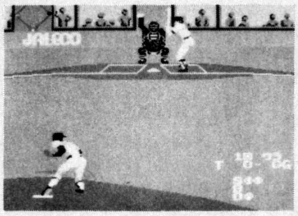
ケイ・アミューズメントリース



麻雀ゲームとブロックくずしが一体化したような変わったゲーム。カンの良さとすばやい判断力がモノをいうのだっ!!

6 10名 燃えろ! プロ野球

ジャレコ



ピッチャー側から見る画面がザンシン。そして、20数人いる選手を使ってプレイする気分、はまさに名監督ってことかな。



■応募のしかた

欲しいゲームが決まったら、官製はがきのウラに応募券を貼って、キミの欲しいゲームの番号と、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、編集部FP係へ送ってね。今回の締め切りは、6月25日の消印有効。締め切りを過ぎたもの、応募券のないものは無効になるので気をつけようね。

●はがきのあて先は本誌の144ページを見てね。『FP係』と書くのを忘れないように。

■11号の当選者発表

プロゴルファー猿

東京都	阿部英樹	鳥取県	福嶋宏和
北海道	渡部修久	福岡県	大川祥太郎
東京都	伊藤裕子	高知県	丸田勇介
広島県	岡本洋和	福島県	田久　仁
東京都	権藤正之	新潟県	長谷川誠

ヘラクレスの栄光

佐賀県	保利明寛	北海道	上田素子
岡山県	国光達也	神奈川県	吉川俊明
香川県	細川伸夫	愛媛県	小倉雅彦
東京都	野口尚幸	大分県	永岡博満
福島県	斉藤知恵子	島根県	船津弘二

Bugってハニー

北海道	佐藤伸也	埼玉県	倉持勇治
岡山県	西　康治	愛媛県	寺尾広秋
富山県	高橋浩一	熊本県	石原寛之
茨城県	松芳真寿美	大阪府	高見一朗
兵庫県	井上恭介	埼玉県	加藤木康弘

マイケルのEnglish大冒険

兵庫県	朝　恵美	大分県	大熊公正
香川県	中井威士	鳥取県	片山征爾
三重県	高田二嘉	岩手県	金野　忍
愛知県	西澤邦雄	神奈川県	望月直和
岐阜県	田先和秀	茨城県	清水志郎

迷宮寺院ダババ

東京都	田中健治	埼玉県	清水浩康
富山県	高倉勝治	愛媛県	飯田　博
大阪府	加納万寿夫	千葉県	白鳥智恵子
青森県	村井　淳	神奈川県	飯田恵子
山口県	山下泰弘	三重県	糸川真路

ハオ君の不思議な旅

神奈川県	沢野淳一	福岡県	高木博文
愛知県	今枝和寛	埼玉県	堀尾浩章
東京都	青名田秀幸	香川県	松村智之
広島県	近藤大介	神奈川県	山城友幸
長野県	長門正浩	奈良県	志茂俊彦

応募券
13号FP

当選者の発表は15号(7月10日発売)を見てね!!

INFORMATION



NEWS

JR東日本『スーパーマリオ』のオレンジカード新発売!!



↑全6種類のカード。今後あと3枚新しい種類も登場する予定。

JRの切符を買う時便利なオレンジカードに6種類の"マリオ"のモノが登場!! 値段は1枚1000円。JR東日本長野支社通信販売センター(☎0262・24・5320か5321)の通信販売で買える。欲しい人は以下のどちらかの方法で申し込もう。

①上記の電話番号に直接電話をして、種類と枚数を予約し、下記あてに現金を支払う。

「第一勧業銀行長野支店 普通口座426-1037330」

②カードの種類と枚数を明記して、送料60円を添え、現金書留で代金を同封して下記へ送る。

〒380 長野市南石堂1346 JR通信販売センター

'87東京おもちゃショー開催 一般公開は6月21日の日曜日だ!!

毎年この季節に開かれる"おもちゃショー"が今年も東京の晴海見本市会場で開催される。日本国内150社と、海外(フランス、スペイン、台湾、韓国、香港) 5ヵ国の46社のおもちゃメーカーが出展する大きなショーだ。

当日の開催時間は、午前9時から午後5時までで、一般入場料は小学生以上500円(未就学児は無料)。入場者は実際にたくさんのおもちゃで遊べるよ。ぜひ行ってみたいね。

詳しいことのお問い合わせは、社団法人日本玩具国際見本市協会☎03・841・1275まで。



コナミのMSX版ゲーム『グラディウス2』のアイデア募集!



↑MSX版『グラディウス』だ。次はキミがゲームを企画しよう。

コナミのMSX版ゲーム、『グラディウス2』がこの秋に新登場する予定だ。ファミコンでもおなじみの『グラディウス』なんだけど、MSX版でこの第2弾が開発されるのだ。

そこで今回、このゲームについてキミたちからのさえたアイデアを、以下の4つの部門にわけて募集することになった。応募の規定を守って、キミもキラリと光るアイデアを送ろう。

①ゲームアイデア部門
②ストーリー、シナリオ部門
(①、②とも市販のレポート用紙を使うこと)
③イラスト部門(はがき大以上の白紙に書く)
④モデル、ジオラマ部門
(写真に撮影して応募すること)

以上の4部門で、キミからの応募を受け付けるよ。期間は昭和62年6月15日から7月31日まで(当日消印有効)。下記のあて先に送ってね。各部門の優秀作品には賞品もバッチリ出る予定。お問い合わせはコナミ☎03・264・5678(代)まで。

あて先 〒650 神戸市中央区港島中町7-3-2
コナミ工業株式会社
「グラディウス2」アイデア募集係

『うっでいぽこ』オリジナルグッズ合計3500名様にプレゼント!!

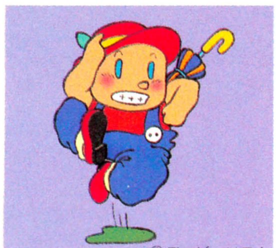
6月20日にデービーソフトから発売されるゲーム、『うっでいぽこ』の発売を記念して、これを買った人たちの中から抽選で、『うっでいぽこ』のオリジナルグッズを合計3500名様にプレゼントするぜっ!!

プレゼントは、キャラクターの"ぽこ"のTシャツが500名に、かぎが1000名、バッジが2000名に当たるというううれしいお知らせ。

応募方法は、商品の中に入っているアンケートはがきに、店頭に置いてあるデービーソフトの"ミニミニブック"の応募券を貼って、必要事項を記入して送ればオーケー。

しめ切りは7月31日(当日消印有効)だ。

ゲームに挑戦したキミは、さっそくこのプレゼントにも応募しよう!



©デービーソフト

ファミ通にアンケートはがきを出そう

●左上のはがきの正しい書きかた

①表の面は読みやすい字で全部もれなく書こう。下欄には、一番好きなゲームの名前を書いてね。

②裏面のアンケートは、まず記事に点数をつけてその四角をぬりつぶそう。最高→5点、まあ良い→4点、ふつう→3点、つまらない→2点、読まなかった→1点というふうにね。

③そのあとの3つの質問にも、キミの思う通りを書いて、意見を聞かせてほしい。

④編集部へのおたよりも忘れずに書こう!!

●ファミ通にはがきを出すとどうなるか

アンケートにこたえてくれた人の中から、毎号抽選で50名様に、金色に輝く100ガバスが贈られるほか、"編集部へのおたより"はキミからの大切な意見として、本誌の"読者のご意見板"や"伝言板"にも掲載するよ。とにかく編集部は、キミのはがきを待ってるぞ。どんどん送ってね。

GOODS

いまどきは、文房具もデザインがモノを言ってしまうらしい



❶マーカーセット 2000円。水性6本組。
❷メモセット 1200円。メモ用紙とフリーケースとサインペン入り。
❸パレッタコム3800円。10種類の文房具セット。
❹パレッタコム ブラック 3800円。
❺デスクテック5500円。鉛筆削り、エアークリーナー、エアーファンの3つの機能を持つ。
❻ミオカセッタ8500円。ゲームや目覚まし時計から歯ブラシまで、10種類の役立つモノがいっぱいの旅行セット。
❼ガジェットボール 2500円。ユニークなデザインの工具セット。
問バンダイ ☎03・842・5151

使う機能だけが重視されていたプラグマティックな文房具が、都会的なデザインに身を包んで、さらにパッケージングされてぼくたちの目の前に現われるようになって久しい。

この"Bコレクション"もそんな美麗なモノたちだ。値段が少し高くても、携帯の便利さと、持ったりながめたりする満足感を買ってしまう、そんな時代なのかな。

ピクニックやキャンプに便利キッチングッズ"クックズー"



⬆"クックズー"。価格3800円。問サンリオ☎03・779・8105

最近急にふえたコンパクトな箱入り道具のセット、その情報パート2だ。

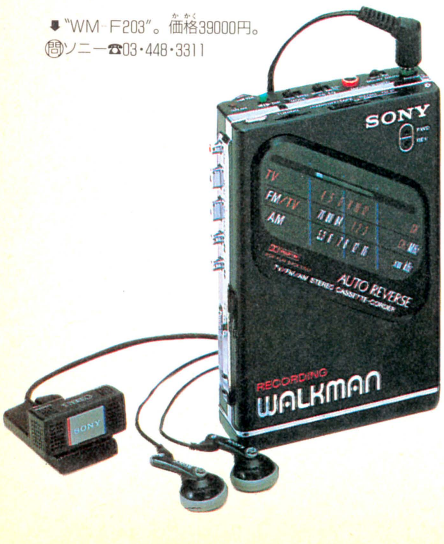
この"クックズー"も役に立つぞ。動物のジグソーパズルみたいにならんでいるのは、ミンクやキツネやサイやブタetc.のスプーン、フォーク、カンキリ、コルクぬき、ナイフなどの8種類のキッチンウエア。ちょっとキャンプに行こうと思う時、これ1つあれば失敗しないみたい。

あれとこれと……と探しまくらなくてすむんだよ、と、おかあさんにも教えてあげよう。

約1時間でまた元気になるスピード充電"ウォークマン"登場

この"ウォークマン"のウリは、なんといっても約1時間で充電ができるというトコ。その上テレビ、FM、AM放送が聞けるし、エアチェックや、マイクを使ってのライブ録音までできる。別のタイプを持ってる人も、この魅力には刺激されちゃうよね。

⬇"WM-F203"。価格39000円。問ソニー☎03・448・3311



時間とお金にうるさいヤツデジタル貯金箱"金次郎"



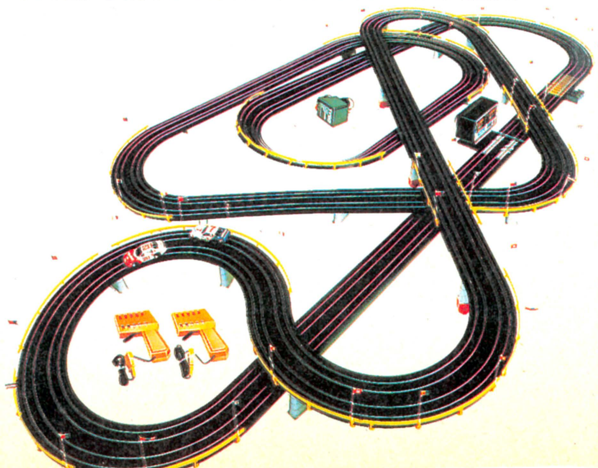
⬆"金次郎"。価格8500円。問三洋電機☎06・901・1111㈹

「えッ。コインを入れると貯金箱にいくらたまったかデジタルでわかって、おまけに時計がついてて、目覚まし機能もバッチリなの?」という驚きの声があちこちにあがる画期的な貯金箱がコレです。こーいうモノといっしょなら、こだわりのある模範的な暮らしができるようになると期待したい。

スロットルレーシングに挑戦だ。"スーパーサーキット"でつっ走ろう!!

今、ブームのきざしを見せるスロットルレーシングカーに新たなライバルが登場。その名も"スーパーサーキット"。なんといっても目玉は20ボルトの大容量パワー。豊富なトラックパーツは組み合わせ自由自在。充実したチューンアップパーツはもちろん、14車種のドレスアップパーツがにくいね。この夏はお茶の間がサーキットだ!!

このシリーズは入門セットの"S-100"から最高4レーンの"S-650"まで全6種類。価格は6980円から29800円まで。問エポック社☎03・843・8811㈹
⬇下の写真は"S-500"。プロカウンター、ハイバンクカーブ付き。18800円。



プロ野球ファンのキミに贈る “プロ野球ゲーム 62年度版”



これを10名様にプレゼント。あて先はページの下を参照。

プロ野球観戦にも熱をいれ、『ファミスタ』にも日夜はげんでいるキミ。それはさておき、コレは戦略的プロ野球“カードゲーム”であるぞよ。10年前から毎年最新の選手のデータで登場していて、セ・パ各リーグの選手名鑑でもある。遊んでみよう！ 600円。㈲タカラ☎03・542・3521

“ホリコマンダー”を５名様に！



⬅毎秒24発の連射可能。1500円(ホリ電機)。

ファミ通の読者５名に抽選でプレゼント。下記のあて先に応募しよう(しめ切りは６月22日)。

ごめんなさい

●11号98ページの『熱血硬派くにおくん』の秘技の中で、STAGE３とSTAGE４の写真が逆でした。
●12号14ページの『新宿中央公園殺人事件』の記事のタイトル部分に，無関係な表記が入っていました。たいへん失礼いたしました。
●12号28ページの『Bugってハニー』の記事内に、ゲームの価格が5300円と掲載されていたのは誤りで、正しい価格は5500円です。
●12号91ページの最新ビデオゲーム情報の記事で、コナミのゲーム『コンバットスクール』を、誤って、『スクールコンバット』と掲載しました。訂正します。
●12号 102 ページの『モンティのドキドキ大脱走』の記事の本文で、タイトル名が『モンティのドキドキ大作戦』となっていたのは誤りです。ごめんなさい。

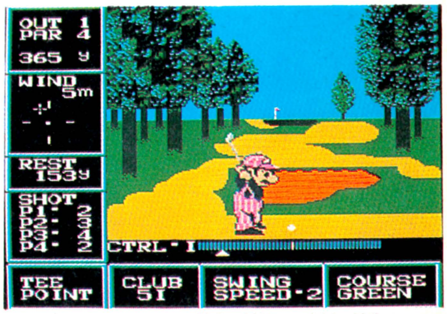
以上関係する各メーカーのみなさま、読者のみなさまに深くおわびを申しあげます。



任天堂ゴルフトーナメントUSコースいよいよ6月14日からスタート！

６月14日から『ゴルフUSコース』のトーナメントが開始される。新作の『USコース』は、前の『JAPANコース』よりも画面のデザインが立体的で、ショット後の残りの距離もわかるし、４人まで同時プレイが可能になっているのだ。これで腕をみがいて良いスコアを出したら、急いでディスクファクスのあるお店へ応募しに行こう（青いディスクカードでのみ応募できます）。

さて、今回のトーナメントは、応募中のディスクファクスモニタ画面にスコア表示がないし、データサービスで上位者の得点を発表しないよ。順位と氏名だけは知らされるけど、得点は最後までお楽しみってわけなのだ。そして賞品はなんと、アメリカで発売予定の任天堂オリジナルボクシングゲーム『パンチアウト』のROMカートリッジだ。とにかくキミもぜひ参加しよう。



⬆しめ切りは'87年８月31日。１人で何回でも無料で応募できる。

入賞者の合計10000名に『パンチアウト』をプレゼント

１～100位入賞	入賞記念のトロフィーを添えて、全員に贈ります
101～5000位入賞	全員に
ホールイン・ワン賞	抽選で1000名に
ラッキーナンバー賞	順位の末尾が1.4.9.2.の方から抽選で4000名に

『ゴルフJAPANコース』トーナメント 100位までの成績と入賞者発表

堂々１位に輝いた大森さんは、毎日10ラウンドずつ3～4時間練習を重ねて、記憶力で勝負したそうだ。２位の田辺さんもコースを熟知し、ホールイン・ワンのポイント等の研究もバッチリだったそう。３位の土屋くんは、お兄さんと協力してがんばったらしい。この成績の裏がわには、スゴイ努力があるんだね。みんな次回も優勝をめざすとのことだが、キミもがんばろう。

順位	得点	氏名	年齢	住所	順位	得点	氏名	年齢	住所	順位	得点	氏名	年齢	住所	順位	得点	氏名	年齢	住所
1	201	大森　充	25	東京都	26	228	西野　隆	18	東京都	51	232	一ノ瀬義孝	18	北海道	76	234	中佳津雄	27	大阪府
2	211	田辺裕一	21	東京都	27	229	佐々木誠毅	17	神奈川県	52	232	荒金吾郎	21	大阪府	77	235	大熊浩二	25	兵庫県
3	214	土屋邦彦	12	東京都	28	229	山口佳孝	19	徳島県	53	232	品田修也	29	東京都	78	235	郭誠二郎	15	兵庫県
4	221	大野康晴	19	愛知県	29	229	松井竜二	16	三重県	54	232	尾崎　汎	48	愛知県	79	235	乾　信一	27	東京都
5	222	松永太郎	18	新潟県	30	229	笠行則文	15	岡山県	55	232	宮脇　徹	15	大阪府	80	235	松本匡弘	10	埼玉県
6	222	菅井　剛	18	神奈川県	31	229	内村貴博	17	富山県	56	232	前田　暁	16	大阪府	81	235	思川光石	16	京都府
7	222	前川光宏	19	大阪府	32	229	松本和己	15	愛知県	57	232	細田和宏	16	東京都	82	235	服部好博	28	北海道
8	223	三宅弘晃	18	岡山県	33	229	砂山貴司	15	神奈川県	58	233	五十川武彦	17	東京都	83	235	田村　成	19	山口県
9	224	山尾祥三	21	東京都	34	229	小野寺剛	18	岩手県	59	233	津波　彰	20	沖縄県	84	235	松元　聡	16	大阪府
10	224	カミカワカツヒロ	24	兵庫県	35	229	岡　好輝	16	埼玉県	60	233	須見伸史	15	兵庫県	85	235	中石和彦	17	埼玉県
11	224	森屋　剛	16	東京都	36	229	舟本勝幸	30	石川県	61	233	古川和好	21	岐阜県	86	235	白幡勇二	21	東京都
12	225	国吉　卓	20	沖縄県	37	230	山尾哲司	24	東京都	62	233	安田竜夫	24	大阪府	87	235	橋本憲典	14	大阪府
13	225	木村昌明	17	静岡県	38	230	川崎政洋	14	埼玉県	63	233	高橋英児	13	東京都	88	235	松尾卓哉	17	三重県
14	225	新浪幸雄	15	愛知県	39	230	結城英晴	12	静岡県	64	233	野本哲也	16	東京都	89	235	富本　勲	22	岡山県
15	225	角谷博孝	23	神奈川県	40	230	上杉孝一	19	宮崎県	65	233	長浜幸一	13	大阪府	90	235	長井孝之	16	三重県
16	225	古内健児	20	東京都	41	230	和田知吏	16	三重県	66	234	斉藤高広	15	愛知県	91	236	諸星龍由	22	神奈川県
17	226	古川豊栄	16	大阪府	42	231	水野圭祐	17	静岡県	67	234	花木智志	17	栃木県	92	236	下之園勉	16	鹿児島県
18	227	藤本間治	16	兵庫県	43	231	和泉央一	14	大分県	68	234	森　徹	17	兵庫県	93	236	藤倉仁司	32	北海道
19	227	湯原英徳	17	東京都	44	231	尾崎智彦	21	東京都	69	234	小田辰夫	22	東京都	94	236	長谷川広瀬	14	愛知県
20	227	中村尚稔	17	奈良県	45	231	松尾一郎	16	大阪府	70	234	高島英幸	24	愛知県	95	236	加藤元夫	16	三重県
21	227	堤　新吾	14	神奈川県	46	231	小沢知之	14	東京都	71	234	松原邦成	17	兵庫県	96	236	福島一巳	22	埼玉県
22	228	安達勝巳	17	東京都	47	231	一色敏浩	24	大阪府	72	234	石川　健	19	岩手県	97	236	山本芳治	16	京都府
23	228	内藤一之	22	岡山県	48	231	牧畠保男	25	石川県	73	234	山本耕介	23	大阪府	98	236	坂田政之	17	千葉県
24	228	堀田　誠	27	大阪府	49	232	浅野　学	15	岐阜県	74	234	森　康	21	岐阜県	99	236	中沢博明	19	愛知県
25	228	森下貴幸	15	大阪府	50	232	安藤晋次	16	愛知県	75	234	高橋芳範	17	静岡県	100	236	高嶋幸太郎	16	福岡県

応募者総数134302名

プレゼントの応募のあて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー
ファミコン通信編集部 “インフォメーション”プレゼント係○○※希望
※欲しいモノの名前を書くこと

とどけアナタのフトコロへ!!

スーパー 出前一丁

みそ味！

リョーコちゃんてイイなあ、可愛いなあ、本気でイイと思うなあ。このコーナーも今回で12回なわけですが、もうすっかり私の女の子の好みが見抜かれたことでしょう。特に今回の佐野量子ちゃんはトドメだ！　てなもんです。はあ一彼女のことを想うと胸が……。



キミの体温がボクをあたためる…

佐野量子

撮影／平沼正弘

なに？ リョーコちゃんはファミコンお嫌い？

近頃、日差しも暑くなりすっかり夏の到来かと思っていたら急に寒くなったりして、あわてて半ズボンを出した私はスネにトリ肌立てて、どうしてくれるんだ！ このお天気野郎ってなもんですが、皆様いかがお過ごしでしょうか、私がとみさわ芸能です。なんだか暑いのか寒いのかよくわからない変な天気が続きますが、こんな時はやっぱりアイドルですね、私の場合。それも早いとこ暖かい季節が来てくるのを願うように、心の温かいタイプの女の子が良いのではないでしょうか。そういった実に個人的な理由により、今回の佐野量子ちゃんの出前一丁となったのでした。

昭和59年10月、女優デビュー。昭和60年4月21日、「ファーストレター」(RCA)で歌手デビューして以来、数々のドラマ、コンサートをこなし着実にファンを増やしてきた彼女は、やはりポワッとした女の子の代表選手じゃないかと思います。インタビューの最中も言葉の端々に優しい雰囲気がニジんでいて、取材陣一同をナゴませてくれました。

――まずは量子ちゃんのゲーム経験といいますか、どのくらいやっているのかを。

量子　ゲームとかホントは全然好きじゃなくてね、今はファミコンがはやってますけれども、その前の時代に家庭用のテレビゲームでポコッポコッてテニスのやつとか、インベーダーのやつとかがありましたよね。で、近所の子とか友達とかが持ってるのを見て、そういうのを買う人の気持ちがわからなくて。ゲームセンターでは10円玉のゲームは好きだったんですけどね。

――10円玉の？ あ、10円玉をはじいてやるパチンコみたいなヤツ。

量子　そうそう。あれはすごい好きだったんですけど、テレビゲームみたいなのはあんまり興味なくて。でも、つい、ほんと最近なんですけども、一度取材でやっぱりあの『ポートピア連続殺人事件』っていうのをやった時にイイなァー面白いなァーって思いはじめて。それから今度は『スーパーマリオ』をやりはじめて、そしたらもう「オ・モ・シ・ロ・イなあー」って(笑)。でもまだ買ってないんですよ、ファミコンの本体を。欲しいなあって思いつつも、買ってしまうとそればかりやって他のことやらないような気がして。だから買っていいのか、悪いのか自分でも迷ってるんですけど(笑)。

マネージャー氏　今は何が一番人気あるんですかね？

――うーん、今はやっぱり『ドラゴンクエストII』でしょう。

マネ　あ！ 持ってますよ。東京で買えなくて仕事で札幌に行ったときに買ったんですけど。

量子　あれってムズかしいですか？

――面白いムズかしさですね。ちょっと面倒くさいけど。

マネ　じゅもんが長くてね(笑)。

量子　ファミコンも今はすごい人気なんですってね。レコードみたいに何月何日発売って、ずらーっと人が並んじゃうらしくて、予約受け付けとか。最近オモチャ屋さんの前に人がいっぱいいるから何だろう？ って思ったらファミコンのソフトだったっていう、ね(笑)。





⬅シングル「4月のせいかもしれない」、アルバム「MODERATO」ともにRCAレコードより発売中ですので皆さんどうぞよろしくねン



佐野量子プロフィール

●本名：佐野量子(さのかずこ)●生年月日：昭和43年8月22日●出身地：静岡県●血液型：A型●学歴：都立代々木高校在学中●趣味：アクセサリー集め●特技：ピアノ、ソフトボール●昭和59年に歌手よりもひと足先にグランド劇場『気分は名探偵』(NTV)で女優としてデビューして以来、歌やお芝居はもちろん厚生省や東京商工会議所のポスターモデルなどでも活躍。今年に入ってからも映画や写真集、アニメ『夢からさめない』の声優など、幅広くチャレンジの彼女に大注目！



涙もろくて感動するとすぐに泣けてくるんです

量子ちゃんはとてもよく喋るのだ。ファミコンは好きじゃなーい！　のひと言ではなくて、興味がないならないでドコがドウシテ興味ないのかを、ホントに熱心に説明してくれるのだ。最後には結局「オモシロイ」ってオチまでつけてくれて、実にリラックスした話を聞かせてくれました。それじゃ普段は全然ゲームをしないという彼女の、近況はどうなっているのでしょう。やっぱり仕事が忙しくて休むヒマなし？

量子　そうですねェ、今ちょうど3月4月に出ましたシングルとアルバムの歌の活動をやってるんですけども、5月からも映画の撮影が入っちゃうんで、ほんとに遊ぶヒマがないですよねェ。

——映画って何の映画？

量子　『シャコタン・ブギ』(ヤングマガジン連載中)で私はユミ役です。映画のお話が来る前からマンガの方は読んでて大好きだったから、もう嬉しくって。でもまさか私がやることになるとは全然思わなかったですけどね(笑)。

——じゃあ、まだ撮影には入ってないわけだけれども、クランクインしたらあれだよ、あの作品の映画化ってことは不良のエキストラとかがいっぱい来るんだよ。暴走族っぽいのとか。コワイですよー、けっこう本物の人とかも来るからねえ。ソリ込み入れて。

量子　エヘヘ、きっとそうなんでしょうねェ。

——それじゃ量子ちゃん、映画は2作目になるのかな？『ブラックボード』について。

量子　えと、そうです。ドラマは何本かやりましたけど、映画は今度のが2本目です。

——映画の撮影っていうのは時間をとられるからねえ、また遊ぶヒマなくなっちゃうね。たまの休みなんかどうしてるの？

量子　マンガですね。マンガ読むのが大好きだから。

——どんなやつ？

量子　今は『いとしのエリー』が好きで、最初からずーっと読んでるんですけど。あと今は同じヤングジャンプの『ただいま』っていうのがすっごく好きで、なんか絵がほんわかしてて。

——あー、わかるような気がします。

量子　けっこう感動するんですよね、なんか最後にジワッときて。

——マンガ読んで感動して泣いちゃうことってある？

量子　しょっちゅうですね。なんか涙もろいみたいで、涙線が弱いっていうか、コンサートなんかでもすぐ感動しちゃうし。

——なるほどね。コンサートはどんなのを観に行ったりするのかな？

量子　この間はシカゴを観てきました。

——ほう。シブイ趣味ですねェ。量子ちゃん所属のRCAレコードは洋楽が盛んですけど、やっぱり洋楽が好きとか？

量子　そうですね、何でも聴きますけど洋楽もかなり好きです。

——ライオネル・リッチーもRCAですよね、今度来日しますけど。



⬅どこへ行ってもファミコンは楽しいっ！　ほら、こうしていつの間にか人がゾロゾロと集まって来るのだ。写真左よりファミ通男、ブラウン管に手を伸ばす量子ちゃん(危ない感電する！)、ドラクエを札幌で買ったマネージャー氏、量子ちゃんのスタッフ(たぶん)だ。





量子　あー、ヒマをみつけてゼヒ観に行きたいんですよねェ。
——同じRCAだから量子ちゃんとライオネル・リッチーさんは同僚なんですよね。結婚したら社内結婚になるのかな、とか。
量子　あはははは、なーんですかそれは(笑)。
——えー、ところで最近の量子ちゃんはコンサートとかイベントとか、ファンの人と直接会うお仕事が多いですよね。ドラマや映画でお芝居をするのと、そういうコンサートなんかで歌うのとでは、どっちの方が好きなのかな？
量子　うーん、そうですねェ、これはすっごく一番多く聞かれる質問で、また一番ムズかしい質問なんですね。どっちとも言えないけれども、お芝居してるところでまた歌につながるところもあるし、歌をうたってるところでもまたお芝居につながるところもあるし、両方とも……、どっちが自分に合ってるかとか、どっちが大切かとかそういうのはまだ自分でもハッキリつかめないんですよ。
——そっかあ、じゃこれから少しずつ。
量子　そうです。今はいろいろやってみて、たくさんの経験をするのが大事なんじゃないかな、と思ってます。
——なるほどね。あとさ、量子ちゃん。シルベスター・スタローンの大ファンだって話を聞いてますが……。
量子　はあ。あの人の映画はもう欠かさず全部観てます。『ロッキー1・2・3・4』『ランボー1・2』『コブラ』とか。あと、あの一この前までやってたやつ……。
——腕ずもうのやつ！
量子　そう(笑)。えーとね『オーバー・ザ・トップ』。
——スタローンが好きだとか言ってるとさ、人に「ああゆうムキムキマンが好きなのか」とか言われない？
量子　あ、言われます。必ず言われます。ああゆうムキムキした大っきな人が好きなんですね、なんて言われちゃうんですけど、そんなことなくて、うん。ああゆう外見じゃなくて中身というか、生き方というかそういうのが好きであって、別にムキムキの人が好きなんじゃないんです。
——じゃあ理想の男性というとやっぱり、えー内面的にロッキーみたいな人が。
量子　ええ。ホントにいつも何かに一生懸命向かってる人が、ああイイなァーって思います。

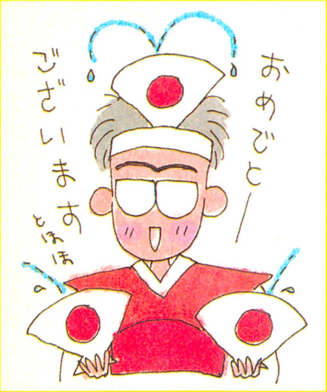
★　★　★

そんなわけで、時間の都合でほとんどゲームはできなかったけれど、短いインタビューのなかで量子ちゃんはいろんなことを語ってくれました。直接彼女に会ってみてわかったけど、佐野量子の温かさって〝吹雪の山小屋で飲む一杯のスープ〟と同じ温度だったんだね。





《あて先》
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ファミコン通信編集部
「色紙をくれコブラ」係



TACO. X

もうすぐ1周年だぜっ!!

ビデラゲーム通信 25

創刊当時から続いているけっこー珍しいコーナーなんだよね、この"ビデ通"ってのは。こうやってふりかえってみると、1年なんて短いもんだ。創業80年の牛丼屋の80分の1だもんな。あと80年連載が続いたら、私なんかもう101歳だもんね。そんなこんなで歳だけはとりたくない私です。

忍者くんの戦いの旅が再び……

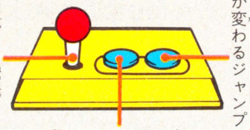


忍者くん 阿修羅ノ章

©ユーピーエル 1987

今を去ること3年前、そう私が浪人生のくせにゲーセン参りを続けていたころ。「見た目シンプル奥深い」とゆー、そのころのややこしいゲームに背を向けた、とっつきやすいデザインが大衆に受けていたゲームがあった。その名を『忍者くん・魔城の冒険』という。単純な面クリアー型ゲームだったけど、登場する敵すべてに思考ルーチンを持たせ、複雑な動きをする敵がとてもウケていた。今までの、ただやみくもに動きまわるだけの敵キャラクターが出現するゲームに飽きていたプレイヤーの眼に、"考える敵"は新鮮にうつったのである。そして3年後の今日、その『忍者くん』がパワーアップして帰ってきたっ!! 開発氏によれば、「前作で実現できなかったことをすべてやったつもりです」とゆーあたり、自信のほどがうかがえる。さあ、前作をやった人もやらなかった人も、新たな"考える敵"に挑戦してみようっ!!

HOW TO PLAY

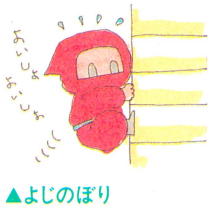


今回は4方向レバーで忍者くんを操作だよん。

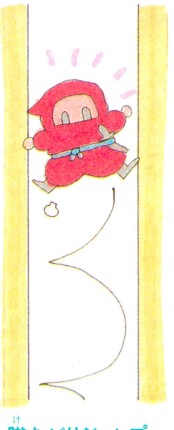
押してる長さで滞空時間が変わるジャンプボタン。

攻撃ボタンで迫り来る奴らをなぎ倒すのだ!!

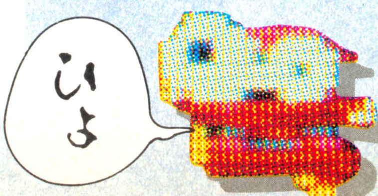
操作方法が前作とはチト異なる。まず、忍者くんを下に落とすときはレバー下でオーケーになったし、武器が複数になったらレバー上で選択するようになった。面クリアーの方法も面の構成もその面ごとに違うから、注意したい。さらに新しいフィーチャーは、①回転着地、②よじのぼり、③蹴あがりジャンプの3つ。とくに③は最重要テクニックなのでしっかりとマスターしたい。コツとしては、壁に向かってジャンプしたら、すぐにレバーを逆向きに入れ、ジャンプボタンを再び押すということ。これを繰り返せば縦長の通路をのぼれるようになる。なにげなしに使えるようにならないと、全31面クリアーは夢のまた夢。頑張ってちょーだい。



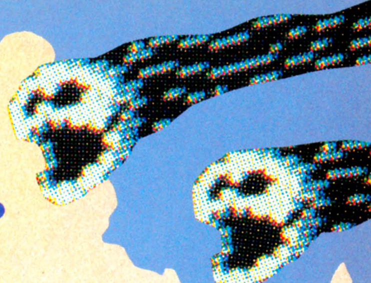
▲よじのぼり



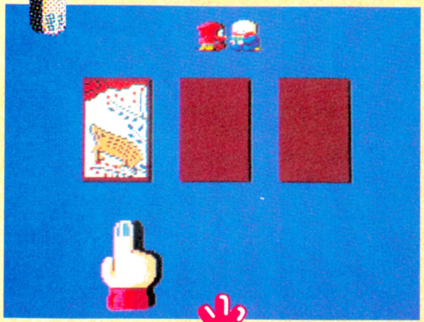
▲蹴あがりジャンプ



阿修羅目指してヒタ走れっ!!

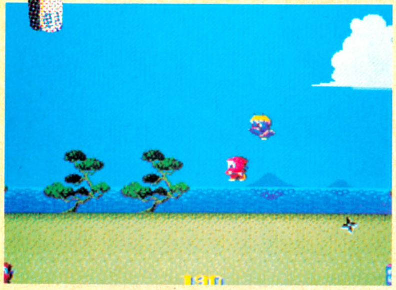


まず、シーンを選択するのじゃ



⬅シーン1、2、3はそれぞれ3つずつ種類がある。どれを選ぶかはあなたしだい。

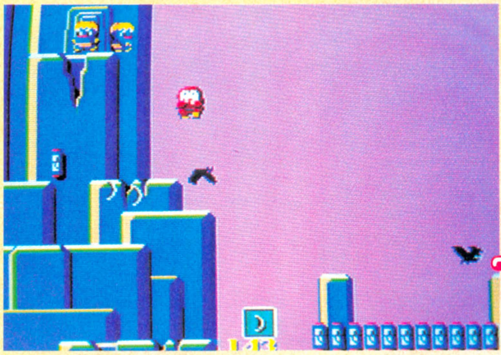
これは いわゆる大海原

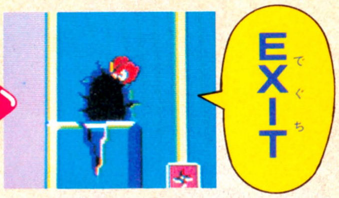


⬅これはシーン1のA。とりあえずすべての種類を遊んでみて、自分にあったシーンを選ぶのがいいのだ。

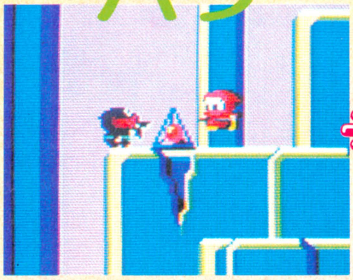
前作『忍者くん』と似ているけど、ちと違うのだ!!

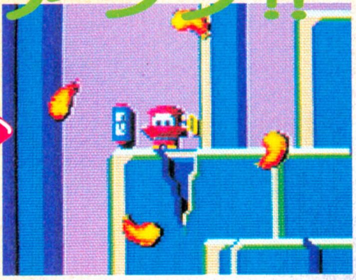
ここはシーン4。断崖絶壁が幾層にも重なる背景は前作のままだが、面クリアーの方法が敵全滅ではなく、出口を探してそこから出ればいいってこと。その出口は……、とにかくこの面でいちばん高い所から真下に落ちたところにあるの。





パワー アップ!!



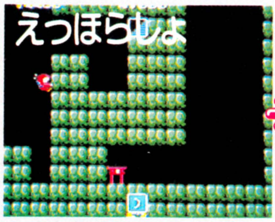


⬅このシーンのどこかにある火炎アイテム。4つの火の玉がクルクルまわりながら遠ざかっていく。時間制。



由緒正しいパワーアップは修行をつんで!!

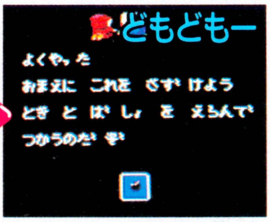
シーン3、6、9、12はパワーアップのための修行所。いやらしくいりくんだ地形のなかをエッチラホイサと出口へ向かえ!! アイテムがもらえるのさ!!



⬆シーン6の修行所。下の鳥居の近くから蹴あがりジャンプを駆使して上にのぼり、回りこんで下へ。一生懸命よじのぼってもいいでの。



⬆過剰演出の声もある"修行達成おめでとうそりゃよかったねーんホエホエ"シーンだ。無数な玉の数を数えるのもよかろう。祝っ!!



⬆こなきじじいのようなお方からアイテム、いや免状、いや……とにかくもらうのだ。爆弾は最強力にして最必需品。必ずもらおう!

▼ブーメラン



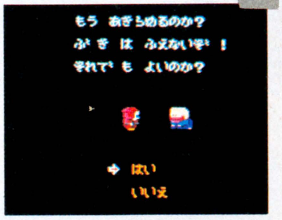
▼火炎



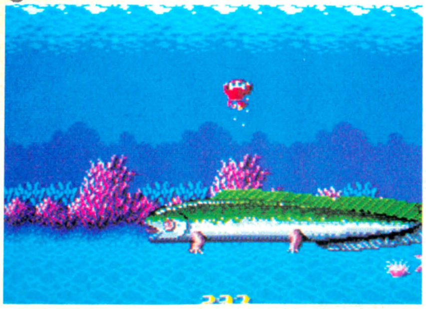
▼爆弾



あきらめるときは……



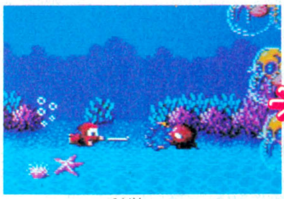
⬆なーんもいらんときは鳥居に入っちまおう。そうそう、シーン12の修行所は一見なにももらえないようだけど、じつは3連射になる。



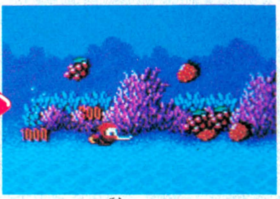
そして海の中へドッパーン

⬅海の中はジャンプボタンで進むのだ。手裏剣などは使えず、刀での攻撃になる。倒せない敵もいるから注意しましょう。

ネックレスは得点のもと



⬆このシーン後半には、ちょこんとネックレスが沈んでるのだ。取る!



⬆スポーンと敵がフルーツになるって寸法だ。私はダイエット中なのだ。



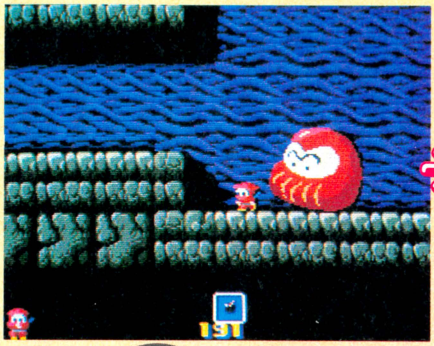


まだまだ先は長い！ 気合じゃ!!

全31面

でんでんと大ダルマが襲ってくる

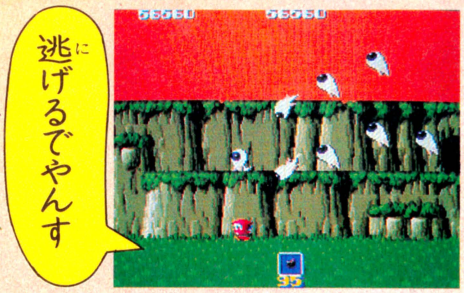
⬅議員先生様にはおなじみの、ダルマ。ちゃんと両目は入ってるね。でんがでんと跳ねまわりながら近づいてくるのだ。驚き。





⬆デンッとダルマが着地すると、忍者くんの動きが止まっちゃうのだ。連続ジャンプで攻撃しよう。

びよーんと目玉のむれ あーこわい!!



⬆この少し右の出口に行けばいいんだけどね、面をクリアーしたいのはやまやまだけど、でも怖いから逃げろ!!

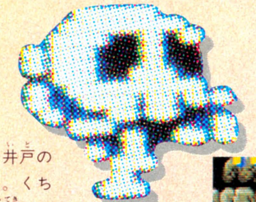
死にゆく大なまず



"なまず"おもに洞窟のなか、井戸のなかなどの湿地帯に生息する。くちびるの厚さが、とっても個性的である。忍者くんが接近すると、そのくちびるで吸い込まんばかりにドドドと駆けよるので、情けをかけず、爆弾をエイッと1発投げつけちゃおう。「ボンッ!!」だ。







ガイコツである。見た目よりも弱いのだ。



⬅左上の小さいガイコツと、この大ガイコツが親族関係であるかどーかはおいといて、見た目驚くがじつは弱い。爆弾を3発ほど投げつければ、くだけ散っちまうのだ。

緊急議題「ゲーム内イジメのその後」

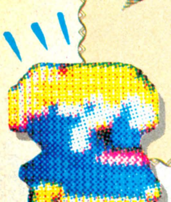
最近沈静化のきざしが見られると言われるいわゆる"いじめ"であるが、それは学校や職場での話であって我々に縁の深いビデオゲームの世界では、いまだに活発に(?)おこなわれているのである。『スペースインベーダー』などのころ、いわゆるレトロなゲームではそうそう見られなかった現象であるが、ゲームとプレイヤーの高度化により、ここ1～2年のあいだ急増してきたといわれる。当"ビデオゲーム通信"及び姉妹誌ログイン"おめでなビデオゲーム倶楽部"では、ゲーム内いじめについて再三レポートしてきたが、(『ロボレス2001』『ワンダーモモ』など)、このたびの取材において、いじめが最高潮に達したと思われるのである。写真は"ミニゴジラ"2匹による、いじめといじめられである。彼らのいじめは熾烈を極める。ゲームの高度化により発生し始めたいじめは、とうとうここまできてしまった。我々はどうすればいいのか!



⬆いじめ返したときのミニゴジラの涙が情けを請うておるようで、ズルイ。本当のやさしがり屋さんは、どうすればいいのか。一緒に泣けとゆうのか！



⬅本誌取材班が激写に成功したミニゴジラ2匹によるいじめの実演だ。社会問題に発展か？



※"ビデオゲーム通信"では、ヤル気のある新人ライターを募集しています。希望者は、好きな新作ビデオゲームに関する原稿（200字×6枚）と履歴書を同封の上、下記の宛て先まで御応募ください（但し、18歳未満は不可、東京近郊在住者に限る）。

〒107 東京都港区南青山6－11－1 スリーエフ南青山ビル （株）アスキー ファミコン通信編集部 "ビデ通"新人大募集係

最新ビデオゲーム情報

前号から始まったこのコーナー、これから発売されるゲームを光よりも速く紹介するところがウケて、とっても大好評。メーカーの皆様、ご協力どうもなのだっ。

1 ドラゴンスピリット

ⒸNAMCO 1987



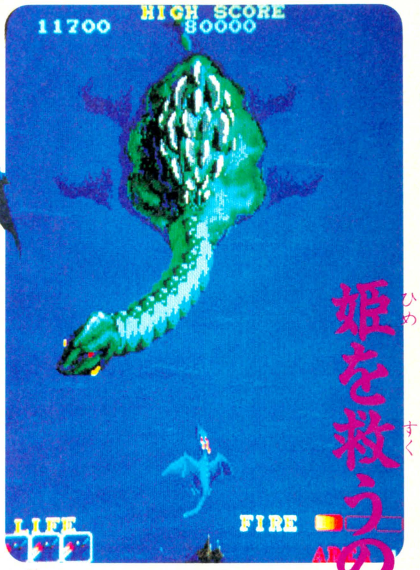
その昔、悪事の限りをつくす魔神ザウエルは勇猛果敢な聖霊ブルードラゴンによって漆黒の闇の世界に封じ込められ、人々は平和な日々を過ごしていた。次第に伝説は神話化され、人々の記憶から消えかけたそのとき、突如ザウエルは復活し、王女アリーシャを連れ去ってしまった。



⬅大空をバッサバサと華麗に飛ぶ私（ドラゴン）。"くび"アイテムを取ったので首が2本。八岐大蛇にはちと足りないね。

王女奪還の命を受けた勇者アムルは、ブルードラゴンに身を変え、翔びたっていった。

ナムコ久々のシューティングゲーム『ドラゴンスピリッツ』は、主人公がドラゴンとゆー、異色ヒロイックファンタジーなのだ。期待度大きい作品だぜっ!!



⬆全9エリア。そのエリアごとにボスがいる。これはエリア1のネプテクル。言い忘れたけど、ブルードラゴンは対地・対空用のファイアー攻撃ができる。また、アイテムも10数種類あるでの。

ドラゴンとなって姫を救うのだ!!

2 超時迷宮レジオン

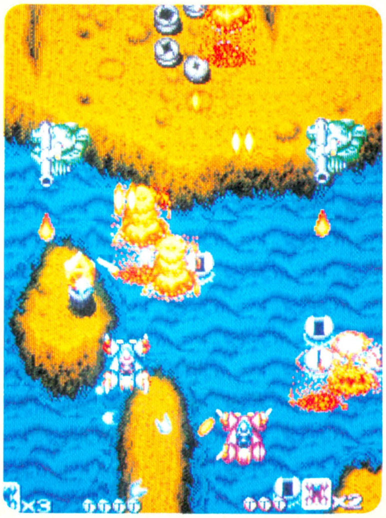
ⒸNichibutsu 1987



こちらは未来のおはなし。西暦20XX年、地球に"タイムマスター族"が不時着した。彼らが持つ、時間の流れを操る"タイムマスター装置"を人類が平和利用しようとしているそのとき、"タイムマスター族"から異分子として追放された集団が襲いかかってきたのだ！　連邦政府は小型戦闘機"スピナー"を2機、発進させた……。

時間の流れをテーマに、ニチブツが得意とするシューティングゲーム分野で世に問う超新作『超時迷宮レジオン』。もうすぐ発売だっ!!

➡自機スピナーは、地表を逃げまどう兵士を救出することにより、その兵士の種類によって3種類のパワーアップをする。科学だ。





⬅限られた数しかない"TIME BOMB"を使用すると、敵や敵の弾の動きを逆行させられちゃう。自機が爆発中に使用すると、なんと再生しちゃうのだ。万歳。



➡エリアの最後は分岐点になっていて、道の選び方によってゲーム進行がかわる仕組み。また、敵情報シップを倒すと正しい進路がわかるのだ。再び万歳。

人員救助でパワーアップだ

COMING SOON!!

セガマークIII通信

『アウトラン』がマークIIIで発売されると聞いて大よろこびの、私が水野店長だ。私が初めて『アウトラン』をやったのは、新宿のあるゲームセンター。まわりに誰もいなくなった頃を見はからって、ドキドキしながら運転席についたことを記憶している。そのときは1面もクリアーできなかったけど、言葉にならないほど感激してしまった。今でも大好きだ。





●カートリッジ　5000円



テレビアニメからのゲーム化なのだっ!!

今週は、ムダ話はいっさいなしでいくぞっ！

ところでなのだが、このあいだのアレ見た？アレよアレ、『赤い光弾 ジリオン』。テレビで夕方やってんでしょ。アニメのやつだってばー。あ、知らないんでしょ。オクレてるうー。

とゆーわけで今週は、アニメにもなっている『ジリオン』をとりあげてしまうのだ。アニメにもなっているっていうのは正しくないか。こっちがあとだもんね。でも、いっちゃん最初は、『ジリオン』っていう光線銃ゲームだったんだよ。

そんなことはどーでもいいから、ゲームの説明をしましょう。

このゲームはアクションゲームなのだ。だけど、いつものアクションゲームとはちょっとちがう。バンバン撃って、ドカドカ殺してけばクリアーできちゃうってゆーゲームではないのだ。

くわしくは右に書いてあることを読んでもらうとして、とにかく、少しばかりアタマを使わないと、先へは進めないよーにできている。これがすごい。これがリッパなのだ。

たった4種類の記号を覚えるだけなんだけど、けっこうアタマを使う。手もとに紙とエンピツを置いといて、いちいち書いていくのもいいんだけど、そこは男の意地ってもんがあるでしょ、そんなことはできない。なにがなんでも覚えてやるっ！　とゆーいきごみで、プレイしてみるのがいいと思われる。そのうちこれが快感に変わってくるから不思議なのだ。

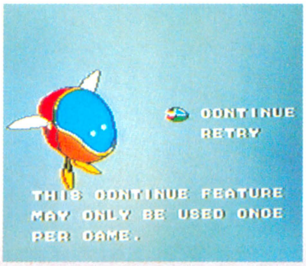
主人公JJの基本姿勢



⬅これがそのJJだ。設定資料によると、血液型はO型だそうだ。てことは、私とは相性が悪い。そんなにニラまないでほしいのだ。



コンティニューは1回かぎり



⬅死んでしまっても、1回だけならコンティニューできるのだ。セガ・エンタープライゼス様のあたたかいご配慮といっても過言ではない。ありがたく頂だいしよう。

記憶力も問われるアクションゲーム!!

惑星Xはこうなっているっ!!

キミの目的は、この惑星Xの地下深くにある敵基地に侵入して……とかゆーことを、この図から理解することなのだ。順番に読めばわかるぞ。

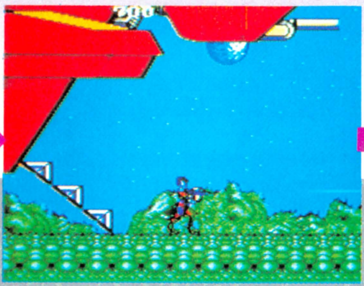
地表

ランドキャリッド



➡サンダーバードにでも出てきそうな装甲車だ。スタートはここから。

出撃っ!!



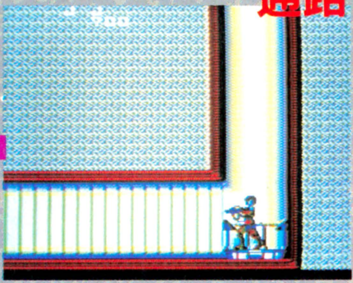
基地への入り口



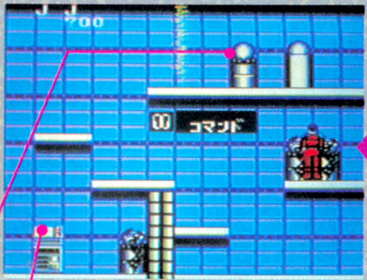
⬅いよいよ基地へ潜入する。エレベーターで地下へもぐるのだっ!

地下

通路



⬅基地のなかは、かなり入り組んでいる。マップを描けるもんなら描け。



内部



⬅傷ついたときは、いつでもここにもどってこよう。エイミがやさしくなおしてくれるのだ。

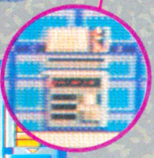
シークレットボックスを破壊



➡次の部屋に進むためには、こいつを壊してコマンドを集めなければならないのだ。

コンピュータにコマンド入力



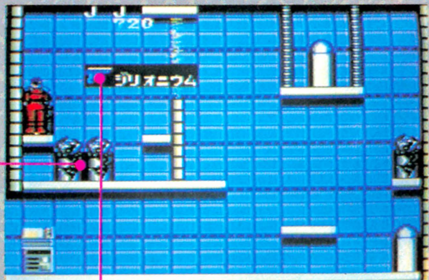


➡シークレットボックスから集めたコマンドは、このコンピュータに打ち込む。コマンドは4種類。

オパオパでレベルアップ!



⬆シークレットボックスには、ときどきオパオパが隠れている。これでレベルアップするわけね。



アイテムを取る!

⬆こーいったアイテムも、シークレットボックスに入ってたりする。取った方がいい。

やりこめばわかる異色アクションなのだ

ゲームをプレイしていると、いろいろなことに気づくはずだ。例えば、オパオパでレベルアップするんだなーとか、アイテムを取れば武器がパワーアップするのね、とか。しかし、このゲームの特徴は、実はもっとほかのとこにある。

それは、体力回復が何度でもできてしまうということなのだ。

プレイヤーキャラクターは、地上のランドキャリッドにもどってくれれば、いつでもライフメーターを満タンにしてもらえるのだ。これは、かなりロールプレイングゲームに近い。

一般に、自分が成長して強くなっていくことがロールプレイングの特徴として考えられているけど、ひょっとしてこっちの方が、ロールプレイングっぽいと言えるかもしれないね。

そんなわけで、今までのアクションゲームとは、一味も二味もちがう雰囲気のゲームなのでした。企画力の勝利といったとこですか。

いや、楽しませてもらいました。

GAME OVER



復活！

ファミコン通信　ニッポン放送
FT & JOLF

ABブラザースのオールナイトニッポン 土曜日

FAMICOM NEW WAVE



ファミコン界のリーダーシップを取りますぜ！

ファミコンニューウエイブ



AB

毎週土曜日の25時、あなたとわたしの触れ合いサロン、そう、ABブラザースのオールナイトニッポン。その中のひとつのコーナー、恋人たちの止まり木、ファミコンニューウエイブの誌上バージョンなんですよーっ！

ちょっとしたアイデアはどこにでも転がっている

それでは、今回もみなさんから送られてきた、RPG桃太郎へのアイデア、ご紹介していきましょう。

山口県の西村幸一クン。「バファリンを使うことにより、バファリン親子が登場し、子供のおまじないによって、親の頭痛が治る。ゲーム上では、体力回復。タラちゃんのソックスを装備すると、不思議な音がして、三輪車に乗ったリカちゃんが応援に来てくれる。いかりやマークを取ることにより、「後半スタート、後半出発」や「次、行ってみよう」と画面に表示され、次の面へ行く。なお、「ダメだ！こりゃ！」と出るとGAME OVER」。

そうそう、そうそうそう。あの倍賞千恵子と女の子のコマーシャルシリーズ。毎回毎回、頭痛におそわれる母に、極めて観念的な治癒法を助言するその子供。母は一度はそれを否定するが、持ち前の優しさからか、その提案を受け入れ、「治っちゃった」と、偽りのことばを吐く、その後、商品の絵が出る。そして、バファリンのおかげで、本当に頭痛が治り、笑顔で見つめあう2人の親子……常にこのパターンなんだよなこのコマーシャル。これをRPGのネタに使うとは、なかなかスルドイ。また、いかりやマークの一件も、とてもよろしい。「うおっす」、「オーッス」、「声が小さい、うおっす！」、「オーッス」、「よーし。ここが、どこだかわかるかな？」と、ああ、全員集合がなつかしい。「ダメだ！こりゃ！」は、たまにフジテレビ系で放映されてるやつだな、このいかりやマークは、絶対にゲームに入れてみたいアイデアだ。

山形県のペンネーム、ほなナンのクンからのおたより。「桃太郎が道を歩いていくと、占い師の家があり、そこには今は亡きエレクトーン占いのおじさんが生年月日、血液型で占ってくれる。そして、何かいいことを教えてくれる」。

いたなー、エレクトーン占いのおっさん。何か、ノートみたいなものを見ながら、それで無茶苦茶エレクトーンを弾きながら占うんだよなー。どことなく、なつかしい。

みんなのおたより、日を追ってよくなってきている。この調子、この調子。こんなこと、ファミコンのゲームになりっこねーや、というようなアイデアを、ねじ曲げて変形させて、無理矢理こじつけちゃうってとこが、おもしろいんだよね。だから、がんばれ！　これはおもしろいなあと、採用されたあかつきには、キミの名前がゲームに載るかもしれないんだ。ますますのおたより、待ってるよ。

⬇ここが副調整室なのだ。声を調整し、レコードを回し、テープを流す。







⬆副調整室から、スタジオ内を望む。岡持ち1号もちゃんと見えますわね。

ああだこうだと私どもは考えているのでござる!

実は、このオールナイトニッポン土曜日・ファミコン ニューウエイブのスタッフは、こしたんたんと、あることを狙っている。参議院選に立候補して、ファミコン党を結成し、会費なんか100万円の大パーティーを開き、それを足場に、全世界征服、太陽系征服、銀河系征服を……ちがうってば。

この数年のコンピュータゲームの歴史をふり返ってみよう。ゲームセンターで、アーケードマシンに100円を貯金させるにはもったいねえと、ゲームマニアはパソコンによる自主ゲーム開発に乗り出した。そして、ソフトハウスや雑誌に投稿プログラムが載る。それを見て、ソフトハウスもがんばる。マニアもがんばる。そうこうするうちに、パソコンの性能はどんどん向上する。マニアががんばる。ソフトハウスもがんばる……と、2～3年前のパソコンゲームと現在のパソコンゲームを比べてみると、すっごくゲームの質、特にグラフィックスの点でレベルが上がっていることがわかる。

ファミコンの場合、本体そのものでは、自分でゲームを作ることはできない。ファミリーベーシックをつないでも、市販のソフトのようなものは作れない。もし、ファミコンソフト開発用マシンが売られていたら、けっこういいゲームを作っちゃた！ なんて人もかなりいるかもしれないよね。

ゲームの開発は、ちょっと翔び過ぎた発想かもしれないがメーカー➡ユーザーの完全一方通行の公式に、そろそろボクらの意思が入り込む余地があってもいいんじゃないかなと考えるわけだな、これが。そこで！ この、2つの媒体にまたがったファミコン ニューウエイブのコーナーを利用して、新しいゲームソフトのあり方を考えてみんべかなー、というわけ。

だから、こうすればファミコンはもっとおもしろくなるぞ、なんてことも、このコーナーで煮つめてみたい。みんなの意見も反映させてね。どう思う？ ご意見、ご希望、聞かせてちょんまげ。

ADDRESS

アイデア、ご意見などは、右記のいずれかへ。イラストなども大歓迎。このページで大紹介いたしますですよ！

ON AIR

〒100 東京都千代田区有楽町
ニッポン放送
ABブラザースの
オールナイトニッポン
ファミコン ニューウエイブ係

ファミコン通信

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
ファミコン ニューウエイブ係



新着ゲーム通信

うわさの『ウルティマ』、期待の『月風魔伝』、アッと驚く『エキサイティングビリヤード』、超新作『カリーンの剣』、『覇邪の封印』、『ウィザードリィ』、『星をみるひと』など情報満載!!

カリーンの剣

アクションロールプレイングゲームだぞ

8月発売

DOG　価格未定(ディスクカード)

DOG設立直後からタイトルの出ていた『カリーンの剣』が、やーっと動き出したぞっ。まだまだ開発中だけど、マップの部分はほとんど完成に近いらしい。とにかく広いマップと、数多くのキャラクター。魔法のアイテムもたくさん。かなりスケールの大きいアクションロールプレイングゲームになりそうだ。

舞台になるのはアリタニアという森や川にかこまれた美しい国。ところが、いつの頃からか現われはじめた怪物たちが、アリタニアの平和を乱しはじめていた。いくつもの町や村が襲われ、人々は家の中に隠れ住むようになってしまった。何人もの勇敢な兵士たちが怪物退治に出て行ったが、まったく歯がたたないありさま。困りはてたアリタニアの王様は魔術師グラドリフの力を借りて、怪物たちを全滅させるしか手がないと考えた。

しかし魔術師グラドリフは、行方不明になっていた。怪物たちに捕えられているのかもしれない。このゲームの主人公であるキミは、王様の命令を受け、グラドリフの行方を探し出さなければならない。そして怪物たちの邪悪な力から、アリタニアの国を守るのだ。

冒険の旅の途中には、お城や町なども出てきて、キミを助けてくれるだろう。魔法の力を持つアイテムや助言者も出てくるはず。アリタニアの運命はキミにかかっているのだ!!

スタート地点!!



⬆ゲームをスタートすると、まずここに出てくる。出発だ。

海岸へ



⬆波はつねにきらきら動いていてとてもきれいなのである。

バーと武器屋さんとお医者さん!!



⬆町に入ると3つの家が。もっと大きな町もあるらしいんだけど。



⬆これはバーらしい。開発中なので変更するかもしれないけどね。



⬆武器や防具を売っている。強そうなものはケチらず買いたいね。



⬆もちろんお医者さんだからお金を取る。ホケンがきくといいな。

戦闘してレベルを上げる



⬅マップ上の森の上で敵に出会うと、森の中の画面になる。



 ※画面は開発中のものです

覇邪の封印

話題のRPG、ついにファミコンゲームに

10月発売

アスキー　5800円（布製マップ、メタルフィギュア付）

正統派RPG『覇邪の封印』、ファミコン版で登場だぞっ!! パソコン版でかなりヒットしたゲームだけに、どーいうふうにファミコン化されるか楽しみだね。

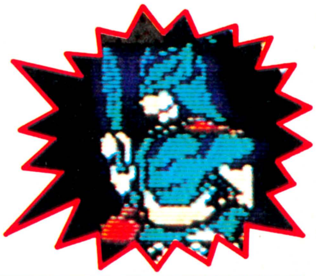
ゲームの目的は、アルカスという国のどこかにあるという異次元への通路をふさぐこと。この通路からアルカスに侵入し、平和を乱している魔物たちをくいとめ、アルカスを守らなければいけないのだ!! 通路をふさぐためには、敵のボスを倒して覇邪の封印を手に入れなきゃならない。主人公は、地上から地下へ、山から川へ、アルカスのあちらこちらを旅して、必要な武器やアイテム、大切な情報なんかを集めていくのだ。

パソコン版にはなかった砂漠のワールドや、新しい敵キャラが加えられてはいるけれど、基本的にはパソコン版と同じ。3人の仲間と妖精に助けてもらいながら、謎解きをしていく。ひとつの画面から次の画面へ移るときに、巻物みたいに画面がクルクル巻かれて、もう一度開かれると次の画面に変わっている、という展開のしかたもパソコン版と同じになる予定。もうひとつ、ウレシイことに、パソコン版でついてた布製マップとメタルフィギュアもそのままおまけでついてきちゃうのだ。

とにかくファミコンで正統派RPGが楽しみたい人には、見逃せないゲームになりそうだ。



⬇字のまわりが巻物になってるでしょ? これがクルクルとまるまって閉じるんだよねっ!!



⬆モンスターの中には、いい人もいるんだって!! 区別する方法はあるんだけど、もちろんナイショなのだ。



⬇ダメージを回復してくれるまじない師さんもいるらしい。武器がこわれたらかじ屋さんで直してくれるよ。





⬅砂漠の中では、竜に乗って行動する。妖精がリードしてくれるぞ。



➡主人公は最初、自分の立っている場所しか見えないんだけど、アイテムを取っていくことによって、どんどんまわりが見えてくるようになるのだ。





⬆最初のうちは、カラッポのアイテム表示画面も、終わるころになるとギチギチにつまってくるのだ。

⬅モンスターをやっつけると、形がブスブスとくずれていくのだ!!

※画面は開発中のものです

エキサイティング ビリヤード

大人感覚でプールプレイヤーになるっ!!

6月26日発売

コナミ　2980円（ディスクカード）

コナミさんのエキサイティングシリーズ第2弾、『エキサイティングビリヤード』の最新情報だぜっ！　まぁ、タイトルからもわかるとおり、ビリヤードをファミコンで遊べちゃうゲームなんだけど、それだけじゃない!! このビリヤード、とにかくオシャレ。かなり大人っぽいセンスの新感覚ゲームだぜっ。

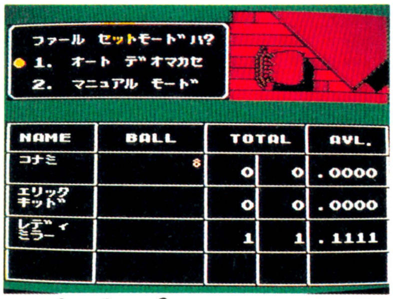
まずは画面。真上から見おろしたビリヤード台と、プレイヤーの目から見た手玉と的玉の3D画面、それとプレイヤーが使うキューを真横から見た画面が、いっぺんに表示される。その３つの画面で、玉を打つ角度や高さを設定するわけ。むずかしい位置にある玉を打つときでも、かなりこまかい設定ができるようになっているから、より本物に近い大人のプレイが楽しめちゃうのだ。

次にキャラクター。１人プレイのときは、設定されたストーリーにしたがってプレイしていくんだけど、相手役として登場するキャラクター達が、どれも魅力的な個性派ばかり。最後にハスラー界の裏の帝王と対決するまでは、そいつらがキミのライバルだ。このストーリー編では、ブレイクショットというプレイ方法で勝負するんだけど、４人まで参加できるビリヤード台編では、ナインボール、ローテーション、ラックボールという３通りの遊び方から選べるとゆーのがウレシイぜっ!!

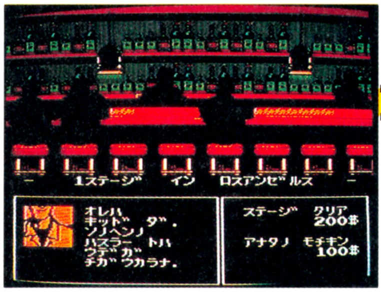


➡ライバルプレイヤーたち。それぞれ特徴があって個性豊かなのです。

おまかせモードもある

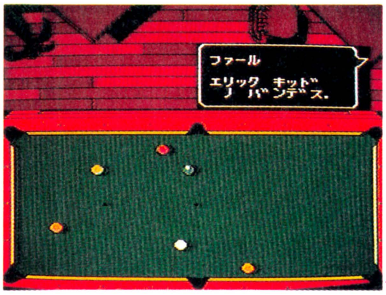


⬅モード設定もこまかくできるね。

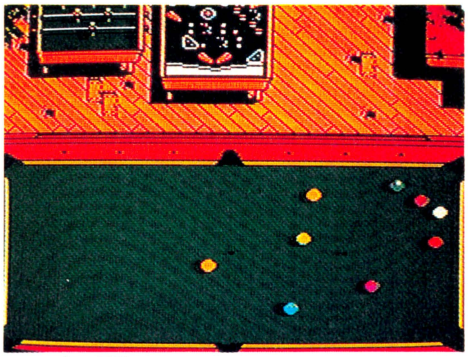


➡イキなハスラーも登場。自己紹介までしてくれる。ちょっと品の悪いポール・ニューマンってとこかな。

そしていよいよ……



⬅何が良いって、この背景の渋さがたまりませんわ!! アダルトなムードでせまる、初夏のコナミさんです。

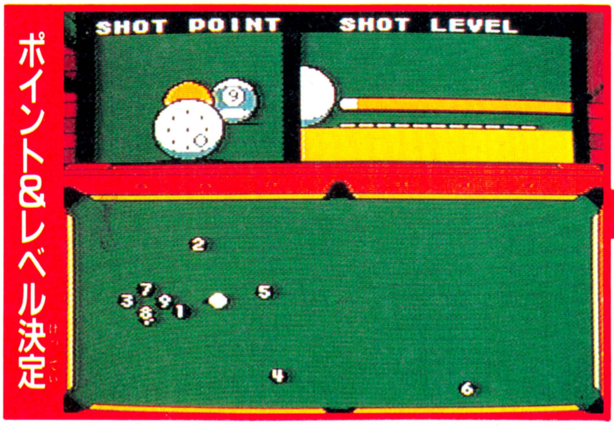


⬆台の後方においてあるピンボールやフットボール（サッカーかしら）が、とてもアメリカンな感じ。

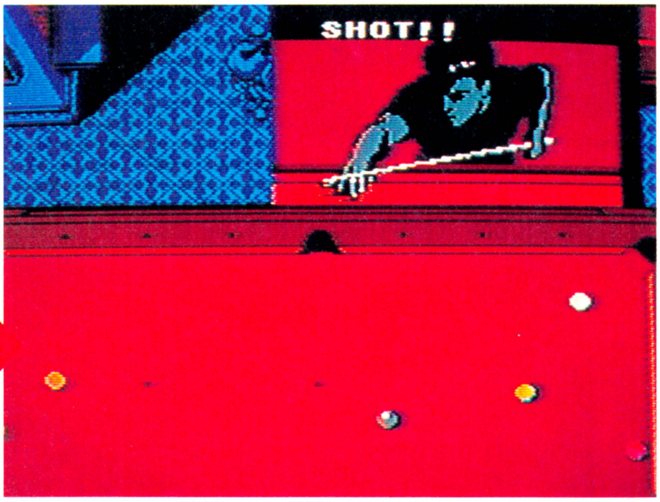
エキサイティング 9 ビリヤード

SHOT!!

ポイント&レベル決定



➡ショットポイント（どこをうつか）ショットレベル（どの高さをうつか）を設定できる。本物のビリヤードみたい。シミュレーションゲームなのだ、これは!!



⬆ポーズもぴしっと決まっている!!　上手に設定していればうまくいく……はずなんだけど、そう簡単にいかないのがビリヤードのダイゴミとかいうやつなんですよね。

※画面は開発中のものです

月風魔伝

デカキャラだらけの迫力アクションゲーム

7月7日発売

コナミ　4900円

コナミさんの、期待のアクションゲーム『月風魔伝』最新情報だぞっ!!

カートリッジを入れると、まずはタイトル画面。そのあと味方のおばあさんが出てきてストーリーやゲームの目的を説明してくれる。で、いよいよゲームスタート!! 奪われた波動剣を取り戻すべく、旅に出るのだっ！

最初に主人公の月風魔が出てくるのは、黄色い道が迷路のようになっているマップ画面。ところどころに鳥居やほこらや階段のマークがあって、その上に乗ると横スクロールのアクション画面や、3D画面にきり変わる。

横スクロール画面では、オドロオドロしい背景のなかをデッカイ敵キャラを次々に倒しながら進んでいく。敵を倒すとお金やたましいが出てくるんだけど、お金はお店でアイテムを買うとき必要だし、たましいはライフを増やしてくれるから残さず取っていかなきゃならないのだっ!! 約10画面分の横スクロール画面を無事ぬけ出すと、もとのマップ画面に戻っていける。

同じように3D画面でも、自分より大きい敵キャラを倒しながら迷路の中を進んでいく。どちらも先に進むためには、どうしても通らなきゃいけない難関なのだ。いままでのアクションゲームじゃものたりない!! と思ってる人、『月風魔伝』は挑戦する価値アリだぞ!!



⬆さあ始まるぞっ!! 最初は3人からスタート。全員死んじゃっても"よみがえれる"し、次の機会に続きを遊べるパスワードも使えるから安心だぜ。

スタート地点はここ



これが最初のマップ画面。先に進むと、この道にも敵が出てきて、敵にさわるとアクション画面に変化するのだ。

こんなところもある



先に進めば進むほど、マップがややこしくなってくる。特別なアイテムがないと通れないところもあるらしい!!

横スクロールだっ!!



⬅横スクロール画面。さわるとダメージを受ける地形もあるのだ。

ヒントもくれるっ!!



⬅いろんなことを言ってくれる。よく耳をかたむけるべし。だな。

お店だってあるっ!!



⬅お店。敵を倒してためたお金で買い物する。防具とかおすすめだな。

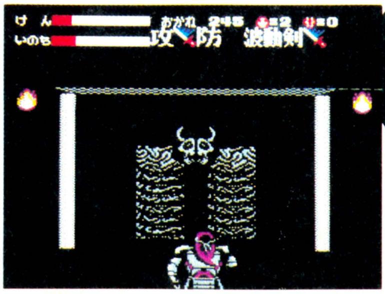
門の向こう側はっ!?



⬅門のマークの所へ入ったら、鬼が3匹も出てきちゃったよーん。

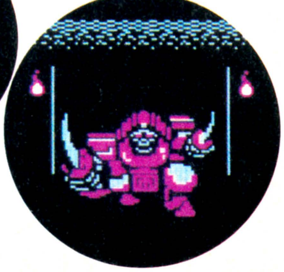
3D画面は迷子になる

➡横も向けるし、後も行ける。敵が出てくるとジャンプもするし、剣もふる。けっこーリアルに動くのだ。



⬅3D画面で登場する、やたら迫力のある敵キャラ。見るからに強い。





➡だけど、それなりの武器さえあれば、そーコワクはない奴らさっ。

※画面は開発中のものです

ウルティマ

ついに登場！ 超大型ロールプレイング

8月中旬発売

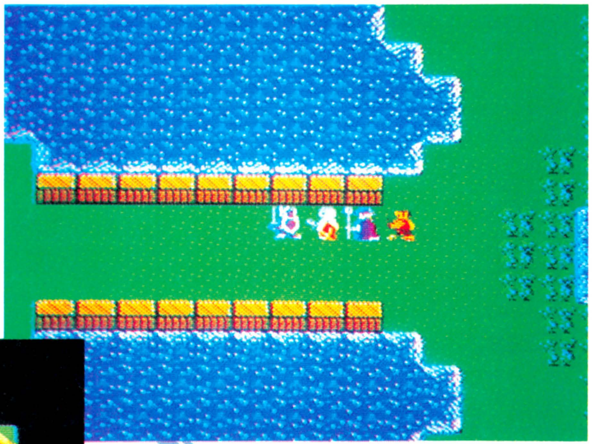
ポニー　価格未定

超人気パソコンゲーム『ウルティマ』の、ファミコン版いよいよ登場だぞっ!! 『ウルティマ』といえば、1980年に『ウルティマＩ』が発売されて以来、『II』、『III』、『IV』、そして近いうちに『V』の発売も予定されているという、超ロングセラーのロールプレイングゲーム。ストーリーの奥の深さ、ゲームのおもしろさには定評があり、けっしてユーザーの期待をうらぎらないソフトとして、つねにパソコンゲーム業界のトップを守っているソフトなのだ。

ファミコン版の『ウルティマ』は、パソコン版の『III』をベースに制作されてるけど、もちろんファミコンオリジナルの設定も加えられていくぞっ!!

『ウルティマ』シリーズの舞台となるのは、ソーサリアワールドのブリタニア国。遠い昔、ブリタニア国を闇の支配下におこうとたくらんでいた魔道士モンデインと、その弟子である魔女ミナクスは、ウルティマの伝説の戦士によって倒され、ブリタニア国には平和な時間が流れていた。しかし、闇の支配の呪いは完全に消し去られたわけではなかった。モンデインとミナクスの残した呪文によって、大蛇エクソダスがひそかによみがえり始めたのだっ。エクソダスを封じこめないかぎり、平和は戻らない。王に選ばれた４人の勇者が、今、冒険の旅へと出発するのだ……。

大地の大蛇エクソダスを封じこめるまで冒険の旅は続く!!



⬆“火”“剣”“王”“蛇”の４つの印と、“愛”“太陽”“月”“死”の４枚のカードを集める。簡単にはいかないよ!!



➡エクソダスを封じこめるためには、４つの印と４枚のカードを集めなければならない。どこにあるのかな。



➡たくさんの町や地下迷宮、ロード・ブリティッシュ城や、失われた大陸アンブロアなどを旅していくのだ!!



⬅よろいやかぶと、剣などで最強に武装する。ちょっと高くつくかもしれないけどさっ!!



➡仲間の牧師さんは魔術が使えるらしい。

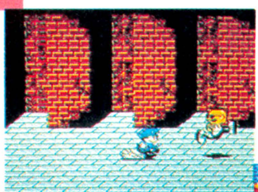
マンハッタンポリス

ファミリートレーナー用ハードボイルド

8月下旬発売

バンダイ　4900円(ファミリートレーナー用)

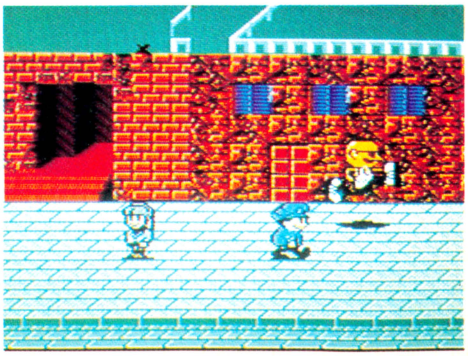
舞台はニューヨーク、マンハッタン。キミは腕ききのポリスなのだ!! ファミリートレーナー用夏休みソフト『マンハッタンポリス』は、リアルタイムのハードボイルドゲーム。こそどろや食い逃げなんていうセコーイ悪者から、通り魔殺人、マフィアの殺し屋なんていう凶悪犯まで、悪い奴らでいっぱいのニューヨーク。キミはニューヨークの街を走りながら、悪者たちをかたっぱしからタイホするのだ。銃だって撃てちゃうんだからね。



⬆ピストルだって使える。マグナム持って、「メイク・マイ・デイ」なんて言ってみたりして……。



⬇ふつうの人たちだって歩いているんだからね。

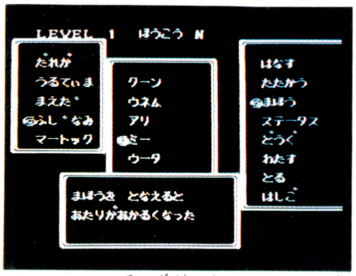


➡街の中じゅう走って追いかける。曲がりかどでは、ちゃんと曲がること。

※画面は開発中のものです

Ultima





⬆ウィンドウが出て場面が変わっていく。強さや持ちものなんかも、もちろん出てくる。



⬅消えたり、出てきたりする不思議な町もあるんだって。どうやって入るのかなぁ?

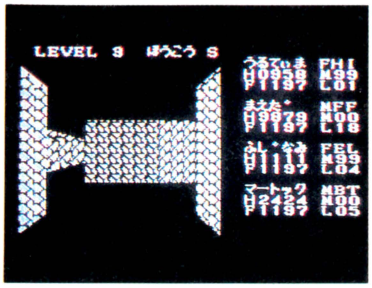


➡今のロールプレイングゲームで使われている設定やシステムは「ウルティマ」が最初なんだよね。



⬅4人の勇者を操るのは、もちろんキミ自身なのだ。みんなそれぞれちょっとずつ違った特長がある。うまく使いわけるのだ。

ソーサリアワールドを救う4人の勇者たち!!



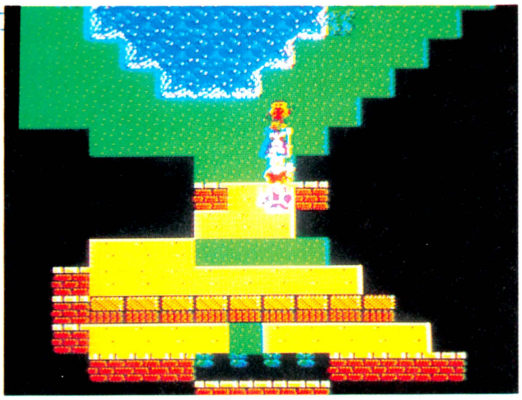
➡なんと3D画面もある。迷宮の中だな。こういうところは、マップを描きながら進まないとすぐ迷子になっちゃうんだよねっ!!



➡パソコン版では、11種類のキャラクターから、自分の好きなものを選べたんだけど、ファミコン版ではどうなっているんだろうね。



⬆吟遊詩人。この人も4人の仲間のうちの1人だ。パソコン版でも出てきていたね。



⬅海の町や城下町なんかもある。マップの広さや変化に富んだ内容、複雑なダンジョン、謎もいっぱい、RPGファンが泣いて喜ぶゲームなのだ。

※画面は開発中のものです

星をみるひと

ブレードランナーのようなSFものなのだ

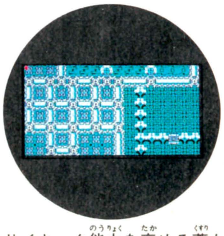
9月発売

ホット・ビイ　価格未定

ちょっと前まで「サイキック」と呼ばれていた、ホット・ビイの新作「星をみるひと」は、超能力SFロールプレイングゲーム。

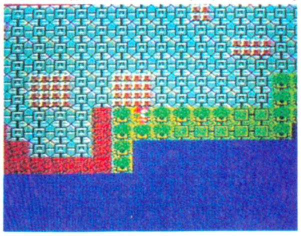
未来都市アークシティに住む4人の超能力者、サイキックたち。マインドコントロールされている一般市民の中で、特殊な能力を隠しながらひっそりと暮らしている。まずは4人の仲間が出会うところからゲームが始まり、最終的には4人そろって、都市管理システム"クルーIII"と対決しなければならないのだ!

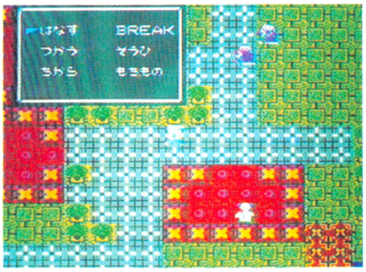
超能力を使うのだっ!!



⬆サイキック能力を高める薬もある。調合して使うのだ。

⬇主人公は子供から始まって、大人まで、4段階成長するのだ。楽しみにね。





⬆使える能力は、サイコキネシス、テレパシー、テレポート、サイキックバリアーの4種類。敵も超能力を使うので早くマスターしなきゃね。

※画面は開発中のものです

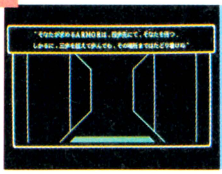
ウィザードリィ

キングオブRPGがファミコンで遊べる!!

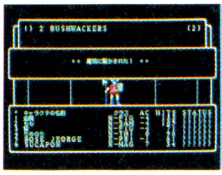
10月発売

エム・アイ・エー　5800円

RPGブームを生みだしたパソコンゲームの特大ヒット『ウィザードリィ』、ついにファミコン化決定だ!!　ゲームの舞台は10層にも連なる地下迷宮。その奥深くに潜んでいる大魔術師ワードナを倒すのがゲームの目的だ。プレイヤーの操るキャラクターは6人のパーティ。戦士、魔術師、盗賊、忍者、侍、なんていう8つの職業の中から、キャラクターを選んで自分だけのチームを作っていくのだ。本格的なファンタジーRPG､期待の新作だね。



⬅30画面でずんずん進んでいく。これが元祖なのだっ。



⬅敵が出てきたっ。宝箱や、アイテムだって出てくるぞ。



⬆パソコン版では6人のパーティを組む。みんな個性的なのだぜっ!!



⬇モンスター100種類以上、魔法は約50種類、アイテム100種類以上。スゴイ!

※画面はパソコン版のものです

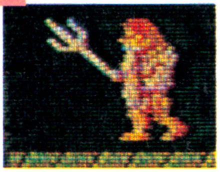
ザナドゥ

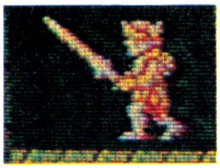
本格派ロールプレイングゲームなのだっ

8月7日発売

ハドソン　価格未定

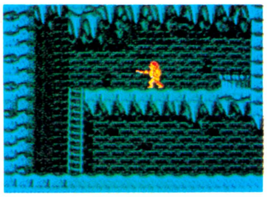
11号で紹介した『ザナドゥ』の画面写真、パソコン版を想像してた人には、かなりの驚きだったみたいだね。ファミコン版では、キャラクターがリアルになったぶん、アクション性もたっぷりもり込まれてるらしいぞ。オリジナリティーのあるロールプレイングゲームとしても十分に手ごたえのあるものに仕上っていくらしい。パソコン版そのままというよりは、まったく新しいファミコンのゲームとして作られているような感じだね。





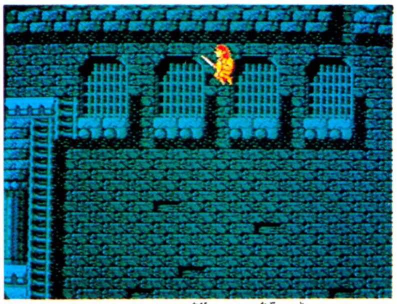


⬅成長すると姿も変わる。強そうだね。



⬅武器もいろいろあるので選んでいこう。

⬇まるで地底湖のような暗い世界。敵だってたくさん出てくる。不気味だなあ。



⬆いくつものワールドを旅して、謎を解いていく。かなり頭をつかいそうなゲームだ。

※画面は開発中のものです

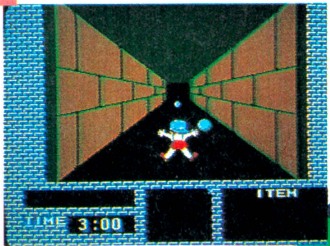
迷路大作戦

本当の迷路で迷っちゃう感じなのだよ!

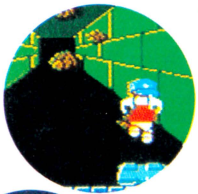
7月下旬発売

バンダイ　4900円(ファミリートレーナー用)

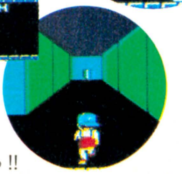
続々と出てくるファミリートレーナー用新作ソフトだけど、夏休み第1弾がこの『迷路大作戦(仮題)』なのだ。ピラミッドの中に作られた50種類もの迷路の道を、敵をかわしながら進んでいく。画面は3Dタイプなので、実際に壁でしきられた迷路の中を歩いているような感じなのだ。敵はコウモリやガイコツなどピラミッドにふさわしいオドロオドロしい奴らばかり。コンティニューできるキーワードもあって、長く遊べそーなソフトなのだ。



⬆ひとつの迷路をクリアーしたら、次の迷路へ挑戦。ピラミッドは広い。



⬆なんかイヤな予感がすると思ったら…。



➡体力と記憶力で勝負をつけるのだっ!!



⬆迷路の種類はいろいろ。時間内に出なきゃいけないのや、落とし穴があるのや、もう大変なんだから。

※画面は開発中のものです

エアーフォートレス

一段とパワーアップ、大迫力になってきた

6月下旬発売

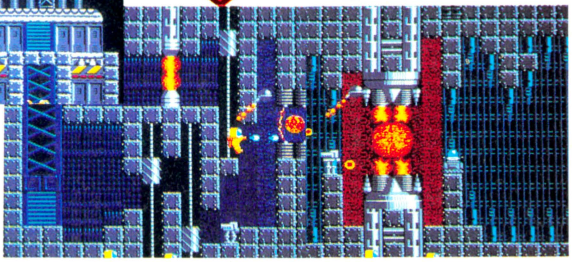
ハル研究所　2980円(ディスクカード)

HAL研究所の新作『エアーフォートレス』最新情報だぞっ!!　最初に紹介した画面よりもだいぶ開発が進んだバージョンの紹介なのだ。
敵の宇宙都市の上空や地下で敵を倒しながら主人公が進んでいく。最終目的は、敵のマザーコンピュータを破壊すること。主人公は空では戦闘用シップ、地上では自動走行ハイウェイ、地下ではエアーブースターと、形態を変化させていく。エネルギーやパワーアップのアイテムもたくさん出てくるのだ。



↑横スクロールのときの自機が何となくかわいらしい。でも強いのだっ!!　みかけとは違うぞ。

画面はこんなにキレイ



↓迷路のようにカベでしきられている所や、バリアーみたいなものがあって、ダメージなしでは通れそうもない所もあるのだ。

※画面は開発中のものです

ボンバーキング

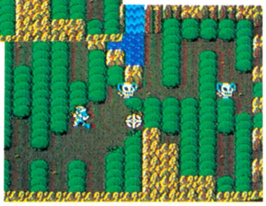
リアルなタッチのボンバーマンなのだ!

9月下旬発売

ハドソン　価格未定

前回まで、『笹川II号(仮題)』とお知らせしていたハドソンの新作がタイトル変更になったぞ。新しいタイトルは『ボンバーキング』。2年ぐらい前に発売された、あの『ボンバーマン』が、ぐーんとパワーアップした感じのゲームなのだ。アイテムの数やステージの数が増えたのはもちろんのこと、画面のリアルさ、ゲームのおもしろさは、さすがにキングだけのことはある。前作を遊んだ人も、初めての人も楽しめること間違いナシのゲームだぞ。

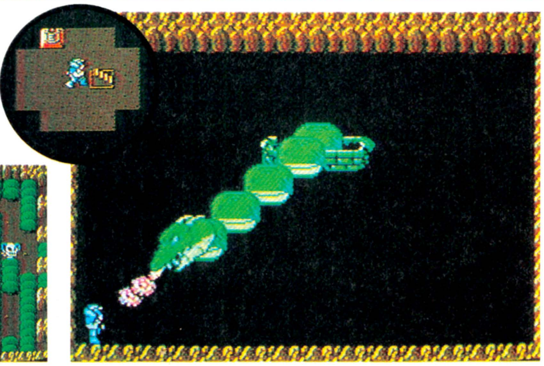




↑画面はとにかくリアル。気持ちいい。

→自分の爆弾で死んじゃうことも。

➡地下ダンジョンもある。まっくらなエリアなのだ。



⬅ボンバーマンのスペシャルバージョンと、異名をとるだけのことはあるゲームなのだ。

※画面は開発中のものです

謎のゲーム未確認情報



●こんにちは、方里子です。夏から秋にかけて発売されるゲームのタイトルが、だいぶ増えてきましたね。今回もとっておきの最新ゲーム情報をお届けしちゃいます。
●まずはDOGの情報から。7月下旬に『クレオパトラの魔宝』というゲームが発売されるそうです。アドベンチャー+ロールプレイングの新感覚ゲームとのこと。それからもうひとつ、8月上旬に発売予定されている『ハイウェイスター』がそろそろ完成に近づいてきました。スピード感あふれるドライブ・ゲームで、バックに流れる景色がとってもキレイっ!!　『クレオパトラの魔宝』も『ハイウェイスター』も、次号で詳しくご紹介しますので、お楽しみにね。
●バンダイさんが7月下旬に新作を発売予定しています。普通のゲームとはちょっとタイプの違う、家族全員楽しめるものになりそうです。
●エヌ・エヌ・ケイさんの新作『怒号層圏』のタイトルが『怒II』に変更になりました。2メガで音声合成をふんだんにとり入れた、かなり刺激的なゲームになりそうです。
●HAL研究所から、ロールプレイングゲームの新作が9月に発売になります。タイトルは『ファイアー・バム』、ディスクカードで価格は2980円の予定です。
●カプコンさんが、8月に売売を予定していた『ラッシュ&クラッシュ』が、残念ながら発売延期になってしまいました。そのかわりに、まったく新しいゲームを企画開発中ですが、詳しい内容はまだ秘密。もう少し待ってくださいね。
●『トップルジップ』の発売が待たれるボーステックさんですが、今年中にもう一本新作を発売する予定。どんなものになるか楽しみですね。
●では、また次号で。　(森下方里子)

発売日スケジュール表

6月発売のソフト

○エキサイティングビリヤード〈コナミ〉
6月26日／2980円（ディスクカード）
○燃えろ！　プロ野球〈ジャレコ〉
6月26日／5500円
○磁界少年メットマグ〈DOG〉
6月26日／3400円（ディスクカード）
○所さんのまもるもせめるも〈EPICソニー〉
6月27日／4900円
○北海道連鎖殺人オホーツクに消ゆ〈アスキー〉
6月27日／5800円
○エアーフォートレス〈HAL研究所〉
6月下旬／2980円（ディスクカード）
○ブービーキッズ〈ニチブツ〉
6月下旬／4900円
○未来神話ジャーヴァス〈タイトー〉
6月下旬／5500円
○パルプス（仮題）〈任天堂〉
6月～7月／価格未定（ディスクカード）

7月発売のソフト

○月風魔伝〈コナミ〉
7月7日／4900円
○ヘクター（仮題）〈ハドソン〉
7月10日／価格未定
○夢工場（仮題）〈フジテレビ〉
7月10日／2980円（ディスクカード）
○ファンタジーゾーン〈サン電子〉
7月17日／5300円
○囲碁　九路盤対局〈ビー・ピー・エス〉
7月20日／5500円
○タイタニックミステリー〈学研〉
7月上旬／価格未定（ディスクカード）
○エルナークの財宝（仮題）〈トーワチキ〉
7月上旬／5300円
○ゾンビハンター〈ハイスコア〉
7月上旬／4900円
○ジャンボウ〈ケイ・アミューズメントリース〉
7月上旬／価格未定
○ドラゴンスレイヤーⅣ〈ナムコ〉
7月上旬／4900円
○エキサイティングバスケット〈コナミ〉
7月中旬／2980円（ディスクカード）
○アラビアンドリームシェラザード〈カルチャーブレイン〉
7月中旬／5500円
○バツ&テリー（仮題）〈ユース〉
7月中旬／価格未定
○聖闘士星矢〈バンダイ〉
7月下旬／5500円
○チェスターフィールド〈ビック東海〉
7月下旬／価格未定
○アウトランダーズ〈ビクター音楽産業〉
7月下旬／価格未定
○クレオパトラの魔宝〈DOG〉
7月下旬／価格未定（ディスクカード）
○迷路大作戦（仮題）〈バンダイ〉
7月下旬／4900円
○インドラの光〈ケムコ〉
7月下旬／価格未定（ディスクカード）

○ミラクルロピット2100年の大冒険〈キングレコード〉
7月下旬／4900円
○モンティのドキドキ大脱走〈ジャレコ〉
7月下旬／価格未定（ディスクカード）
○奇々怪界〈タイトー〉
7月／価格未定（ディスクカード）
○つっぱり大相撲〈テクモ〉
7月／価格未定

8月発売のソフト

○ザナドゥ〈ハドソン〉
8月7日／価格未定
○怒Ⅱ〈エス・エヌ・エイ〉
8月上旬／価格未定
○ハイウェイスター〈DOG〉
8月上旬／価格未定
○水戸黄門〈サン電子〉
8月上旬／5300円
○ウルティマ〈ポニー〉
8月中旬／価格未定
○S. W. A. T.〈東映動画〉
8月中旬／価格未定
○星をみるひと〈ホット・ビイ〉
8月下旬／価格未定
○マンハッタンポリス〈バンダイ〉
8月下旬／4900円
○冒険浪漫〈イマジニア〉
8月下旬／価格未定（ディスクカード）
○メカ生体ゾイド（仮題）〈東芝EMI〉
8月下旬／5300円（予価）
○バイブル1999〈イマジニア〉
8月下旬／価格未定（ディスクカード）
○ロマンシア〈東京書籍〉
8月下旬／5300円
○ファイヤートラップ〈ケイ・アミューズメントリース〉
8月～9月／価格未定
○怪傑ヤンチャ丸〈アイレム〉
8月／5500円
○妖怪屋敷〈アイレム〉
8月／3100円（ディスクカード）

9月発売のソフト

○ジャンプワールド（仮題）〈バップ〉
9月15日／価格未定
○スーパーマン〈ケムコ〉
9月中旬／価格未定
○ボンバーキング〈ハドソン〉
9月下旬／価格未定
○エイリアン2（仮題）〈DOG〉
9月～10月／価格未定（ディスクカード）
○カリーンの剣（仮題）〈DOG〉
9月～10月／価格未定（ディスクカード）
○スペランカーⅡ勇者への挑戦〈アイレム〉
9月～10月／5300円

10月以降発売のソフト

○真田十勇士（仮題）〈ケムコ〉
10月下旬／価格未定（ディスクカード）
○ザ・マネーゲーム〈ソフエル〉
10月／価格未定（ディスクカード）

○覇邪の封印〈アスキー〉
10月／5800円
○ウィザードリィ〈エム・アイ・エー〉
10月／5800円
○コズミックシステム（仮題）〈イマジニア〉
11月下旬／価格未定（ディスクカード）
○サイコソルジャー〈エス・エヌ・ケイ〉
11月～12月／価格未定
○皇帝の闇（仮題）〈サン電子〉
11月～12月／価格未定（ディスクカード）
○ロゼッタの謎〈ケムコ〉
12月中旬／価格未定
○アイランド・アドベンチャー〈ソフエル〉
12月／価格未定（ディスクカード）

発売日未定のソフト

○ライジン（仮題）〈DOG〉
発売日未定／価格未定（ディスクカード）
○ピットストップⅡ〈ポニー〉
発売日未定／価格未定
○キャプテン翼〈テクモ〉
発売日未定／価格未定（ディスクカード）
○信長の野望〈光栄〉
発売日未定／価格未定
○シャーロックホームズ2〈トーワチキ〉
発売日未定／価格未定
○上海〈サン電子〉
発売日未定／価格未定（ディスクカード）
○ポケットザウルスクイズワールド〈バンダイ〉
発売日未定／4980円（ディスクカード）
○ボールブレイザー〈ポニー〉
発売日未定／価格未定
○ブラックオニキス〈ビー・ピー・エス〉
発売日未定／価格未定
○忍者くん阿修羅の章〈ユー・ピー・エル〉
発売日未定／価格未定
○聖剣伝説〈DOG〉
発売日未定／価格未定（ディスクカード）
○ムーンボールマジック〈DOG〉
発売日未定／価格未定（ディスクカード）
○スポーツジョッキー（仮題）〈バンダイ〉
発売日未定／価格未定
○スターウォーズ（仮題）〈ナムコ〉
発売日未定／価格未定
○トップルジップ〈ボーステック〉
発売日未定／価格未定（ディスクカード）
○ダンプ松本〈サンリツ電気〉
発売日未定／価格未定

＊黒字はカートリッジ、青字はディスクカードのゲームです。

CALENDAR 1987
6|7 - 7|4



6 SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

7 SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
7 JUNE	8	9	10	11	12 ファミコン通信 13号(6月26日号)発売 ナゾラーランド2 発売 (サン電子 2980円) ヘラクレスの栄光 闘人魔境伝 発売 (データイースト 5300円) マイケルのEnglish大冒険発売 (スコーピオンソフト 2980円)	13
14 ゴルフUSコース 発売 (任天堂 3500円)	15	16	17	18	19 ファミリーボクシング 発売 (ナムコ 4900円) Dr. CHAOS 発売 (ポニー 2900円)	20 うっでいぽこ 発売 (デービーソフト 5500円)
21	22	23	24	25	26 ファミコン通信 14号(7月10日号)発売 燃えろ! プロ野球 発売 (ジャレコ 5500円) (コナミ 2980円)	27 所さんのまもるもせめるも 発売 (EPICソニー 4900円) 北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ 発売 (アスキー 5800円)
28	29	30	1 JULY	2	3 磁界少年メットマグ 発売 (DOG 3400円)	4

黒字はカートリッジ、青字はディスクカードのゲームです。

禁断の?

図書券 10000円
ファミ通チケット 5000カバス

●ハオ君の不思議な旅 ©DOG

フルアイテム獲得コマンド大公開!!

東京都　世良義和　(会員番号573181)



どれでも好きなアイテムが選べる

『ハオ君の不思議な旅』をクリアーすると、スタッフ紹介のストーリーとプログラムのところで"HAHI/ONSEN"という人の名前が出てくる。この2人が中心になって『ハオ君』を作ったんですね。

世良クンも、これを見て思いついたんだと思うけど、名前登録のときHAHI□□(名前の後の空白を忘れずに!)と入れたら、彼のパートナーの名前を聞いてきた。

おや!? 普段は、こんなこんなことはないよね。そこで、迷わずONSEN□と入れてみる。するとアイテムセレクト画面になってしまう。でも、これだけじゃアイテムを選ぶことができない。まだ何か謎がありそーだ!?

まずHAHIという名前を登録し、つづいてONSEN!



⬆すでに登録してある名前を削除して、登録を選ぶ!!

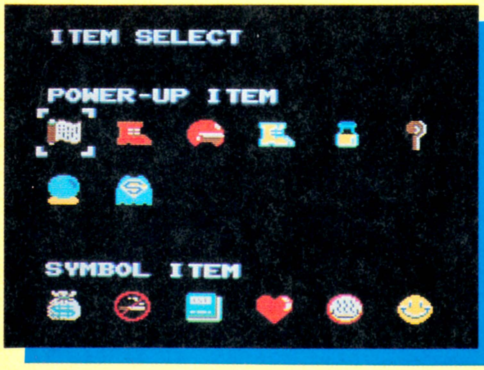


⬆HAHIと入力して、その後に空白を2つ入れよう!!

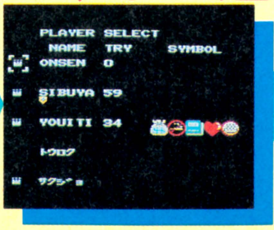


⬆彼のパートナーは? の問いにはONSEN□と入力!

するとアイテムセレクト画面に ただし、まだ選ぶことができない!!



⬆マニュアルにも載っていない隠しアイテムのクリスタルもある。しかし、この状態ではアイテムを選ぶことができない。



⬆一定の時間が経つと、この画面に。当然アイテムは1つも持っていない。



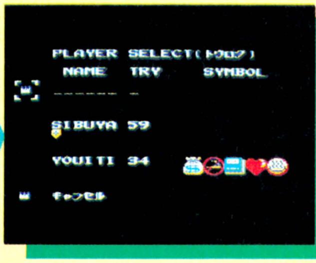
⬆とにかくスタートボタンを押して、登録した名前をディスクにセーブ!!

秘(ひ)技(ぎ)! KINDAN NO HIGI

一度(いちど)、ファミコンの電源(でんげん)を切(き)り再(ふたた)びHAHI、ONSENと登録(とうろく)する!



➡一度、ファミコンの電源を切り、先ほど登録した名前を削除する。



➡そして再び、HAHI□□とONSEN□という名前を登録する。

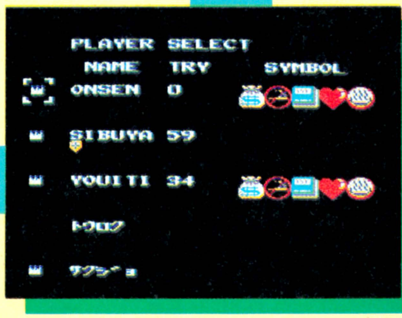


➡今度は✚ボタンの左右とAボタンでアイテムを選ぶことができる。

今度(こんど)はちゃんと選(えら)ぶことができる!







⬅フルアイテム。シンボルは全部取ると、2周めになってしまうので一個残すこと。

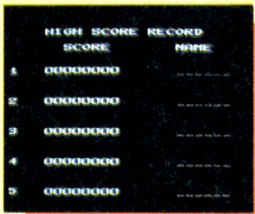
ファミコンの電源を切り、もう一度HAHIとONSENと入れたら、今度はちゃんと✚ボタンの左右とAボタンでアイテムを選べるのだ。これで好きなアイテムを持つことができる。いきなり隠しアイテムのクリスタルを持ってパワーアップすることもできるぞ。ただしシンボルを全部持ってしまうと、2周めに入って、アイテムはなくなってしまうから注意。

ハイスコアレコードクリアー

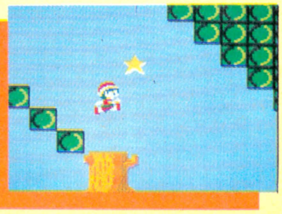
ジャンプモード1

ジャンプモード2





⬅ハイスコアレコードクリアーを選びスタートすると、いままで登録されていたスコアが全部クリアーされる。



➡ジャンプモード2をFFにすると、Aボタンを押しているだけで連続ジャンプ。モード1は不明だ。

まだまだあるスペシャル機能(きのう)!!

アイテムを選べるだけでも驚いちゃうのに次の画面ではスペシャル機能を選ぶことができる。セレクトボタンで、カーソル(目印)を動かしてどのモードかを選ぶ。ジャンプモード1、2の場合はAボタンで00かFFを選ぶことができる。そして、スタートボタンを押せばオーケーだ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1001カバス

●ファミリージョッキー ©ナムコ

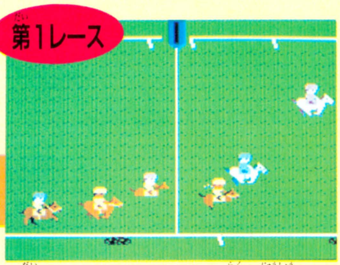
コケたショックで変な向きに!!

埼玉県　山内良一　(会員番号900566)

2Pでゲームを始め、まず新馬戦か未勝利戦で1頭はトップ、もう1頭は4位以内に入賞という快挙をとげよう。そして次の障害レースでは、どちらか1頭を左向きで走っている間に、障害にぶつけてコケさせ、リタイアさせる。でも、もう1頭は入賞させること。

すると、第3レースの勝敗予想表示画面になったとき、馬の名前こそ変わっているけれど、さっきコケた馬だけ逆向きなんだよね。

第1レース



⬆第1レースはやさしいから楽に入賞はできるけど、トップにさせるのは少しリキ入れて。



⬆ま、このように1位、2位と上位を独占させるのが、図式としては好ましい。

1頭はトップ もう1頭も4位以内に入賞させる!

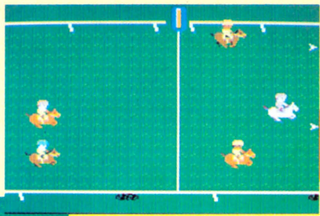
第2レース

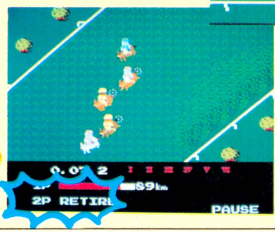


⬆早い話が、スタートして何もコントローラー操作をしなければ、自然にコケちゃうんだよね。だからコケるのは簡単。

1頭はリタイア

⬇他の馬のスピードについていけなくて、画面から消えちゃうとリタイア。





⬆だけど、もう1頭はそんな情けないことやっちゃダメ。しっかり入賞するよーにね。

もう1頭は入賞

第3レース

馬の向きが逆!



⬅偽名を使ってはいるが、逆向きになっているのは、まぎれもなくさっきコケた馬だ。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1515カバス

●熱血硬派くにおくん ©テクノスジャパン

リキなんか一発で倒せるぜ!

山梨県　田村雄一　(会員番号900567)



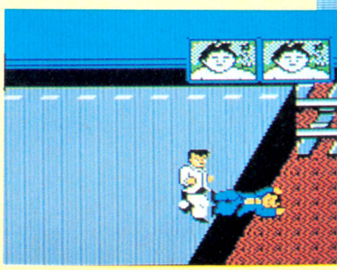
⬆くにおくんをこの位置に立たせると、リキの方からノコノコと寄ってくる。この図式が好ましい。

➡リキが手を引っこめた瞬間にジャンプ・キックだ。このタイミングをまちがえると逆にやられるぞ。

ステージ1のボス、リキとの対決になったら、ホームの右端ギリギリのところに、くにおくんを立たせ、リキをここにおびき寄せよう。

リキが近づいてきたら、タイミングをはかって、その場でジャンプ・キック! すると、リキの方がホームの内側なのに、いきなり落っこっちゃうのだ。







⬆これができれば、リキも一発で倒せるのだ。奴の必殺マッハパンチをくらわなくてもすむし、助かっちゃうぜ。でも、まだ先は長い。

⬅言い忘れたけど、ジャンプ・キックしたとき、リキの体勢が左の写真のようになれば、成功と思っていい。タイミングが命だからね。

図書券 3000円

ファミ通チケット 1525ガバス

●ハオ君の不思議な旅 ©DOG

魔法のほうきの不思議な威力！

千葉県　山田　淳　(会員番号900568)



⬆ま、ふつうはブロックを壊して取るわけだけど。

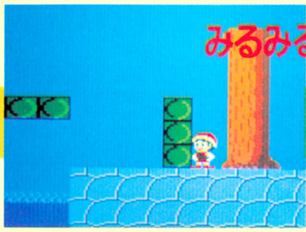
魔法のほうきの効果的な使い方を紹介しよう。魔法のほうきは、ふつうブロックを壊して取り出すんだけど、写真のように、ブロックを押すと、ほうきが飛び出して川の中に落ち、川の水がなくなっちゃうのだ。で、そこを降りると、なんと4面にワープ。



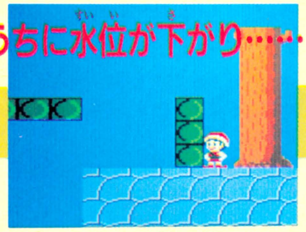
⬅なんと4面にワープだ!! 他の場所でも応用できるぞ。



⬆ブロックに体当たりすれば飛び出す。



⬆ほうきが川の中に落ちると水位が!!



⬆でもって、あらら水がスッカラカン。



⬆ここに落ちると死んじゃうのかなあ。

図書券 2000円

ファミ通チケット 1498ガバス

●ハオ君の不思議な旅 ©DOG

バイタリティのある限り得点かせぎ！

茨城県　田村祐樹　(会員番号817661)

ろうそくの火を消したのに、どうしてマッ暗になんないのかな、という疑問はあるけど、ま、100点入るわけだ。

でもって、この火の消えたろうそくの前に重なるように立ち、上に向かって弾を撃つと、続々と点数が入るぞ!!

ふつうにやればたった100点だけど



⬅ごくフツーに、ろうそくを撃てば。



⬅どってことない100点もらえるだけ。



➡何点が出るかわかんないんだよね。

この位置で上に撃てば!!

図書券 2000円

ファミ通チケット 1499ガバス

●ハオ君の不思議な旅 ©DOG

サソリを誘いこんで得点ガッポリ！

大阪府　大熊　透　(会員番号900569)

サソリを倒さずにこの位置に誘いこむのだ



⬆ここで待つと、サソリが。



⬆かわしながら追い込もう。



⬆右に左に動くたびに得点が。

2番目の城に行く途中の地上に、左の写真のようなところがある。画面左端の横長のブロックを通るとき、サソリが出現するはずなんだけど、ここでは倒さずに、うまくかわして、縦長のブロックのこの位置に来よう。

そして、さっきのサソリがノコノコやって来たら、やられないように注意しながら、写真のようにブロックの狭間にサソリを追い込むのだ。すると、はまったサソリが移動するたびに100点。無限点数かせぎだぜ。

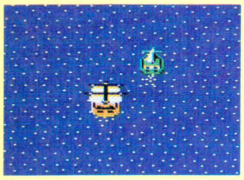
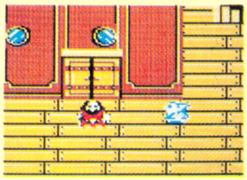
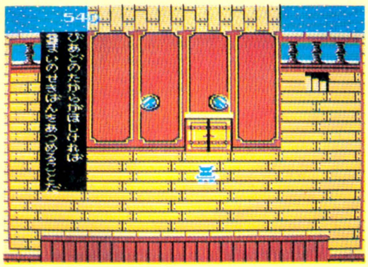
図書券 4000円 ／ ファミ通チケット 2250カバス

●魔界島（まかいじま） ©カプコン

民間船でヒントを何度も聞く方法!!

石川県　長沢　宏　（会員番号900570）

民間船に乗り込む

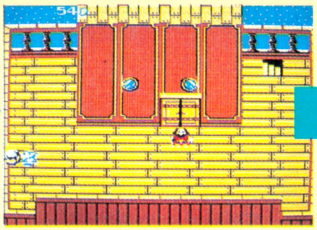
航海している民間船に乗り込み、船長に話を聞くと、重要なヒントを教えてくれる。

ただし1回限りだ。そこで、民間船の左の壁を押しながらBボタンを押すと、なぜか岩になってしまう壁がある。岩を投げて、その後に残ったくぼみにモモタルーを入れる。そして再び船長に話を聞くと、別のヒントを教えてくれる。何度もやってみよう。

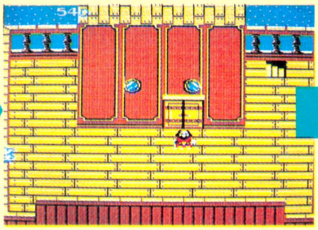
こーするとヒントを何度でも聞くことができるのだ



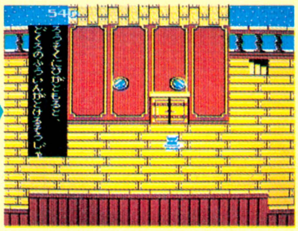
⬆民間船の船長の足元から、左へ進み、壁に突き当たったらBボタンを押そう。



⬆どーゆーわけか、岩がとつぜん出現!! 岩を取り除くと、壁にくぼみができるぞ。



⬆岩をどこかに投げすてて、そのあとにできた壁のくぼみにモモタルーを入れる。



⬆そしてもう一度、船長に話を聞くと、別の重要なヒントを教えてくれるのだ。

図書券 3000円 ／ ファミ通チケット 1610カバス

●魔界島（まかいじま） ©カプコン

死んだはずだよモモタルー!!

静岡県　増田直人　（会員番号900571）

敵をやっつけて点数が入る前に死ぬと……

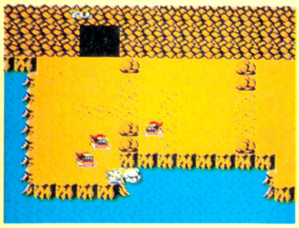
モモタルーの生命力は画面の左上に表示されている。敵をタルや岩でやっつけると増え、逆に敵に触れたり、攻撃を受けると減ってしまう。で、この数字が0になるとモモタルーは一巻の終り、GAME OVERになるわけだ。

では必ずしもそーなるかと言うと、そーでもないのだ。つまり、敵をやっつけた後、すぐに敵に触れてライフが0になった場合、死んでしまってから、先ほどやっつけた敵の得点がライフに加算され、GAME OVERにならずにその得点でゲームを続けることができるのだ。まさしく“九死に一生を得る”とはこのことだね。

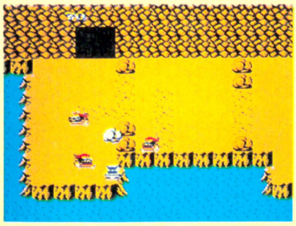
復活!!



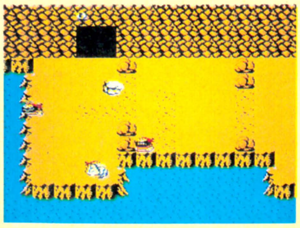
⬆そのままゲームを続行できる。



⬆岩が海に落ちないのも不思議だが、とにかくこの岩で敵をやっつける!!



⬆エイッ!!　おっラッキー、投げた岩が運よく敵に当たり、ふっとんだ。



⬆と、思ったら近くにいた敵に触れて、ライフが0になってしまった!!



⬆死んだ後にさっきやっつけた敵の点数がライフに加算されたが……!!

⬆フツーはここでゲームオーバーと表示されるはずなんだけどなァ……!?

図書券 3000円
ファミ通チケット 1541ガバス

●魔界島　©カプコン

岩が空から降れば、おもいで……!?

香川県　横井宏信　(会員番号900560)



⬅モモタルーの位置が重要みたい。ここから画面の下へ向かって投げる。



⬅下に投げたはずの岩が画面の上から転がってきた。驚いちゃうね。



⬅密教の使徒たちを一網打尽に。わーい、ざまあ見ろ!!　なのだ。

♬雨が空から降れば、想い出は地面に染み込む〜、岩が空から降ればオモイ……♬どころじゃない。ヘタをすりゃ死んでしまうで。カース島の悪魔密教の使徒たちにとっては、まさしく降って湧いたよーな災難である、と言っても過言ではあるまい。

事の起こりはこーだ。カース島の悪魔密教の使徒たちがいる写真の場所で、モモタルーが画面の下に向かって岩を投げたところ、その岩がなんと、画面の上から転がってきて、使徒たちを次々となぎ倒してしまったのだ。密教の使徒じゃなくても驚くよな。これには!!

図書券 2000円
ファミ通チケット 1206ガバス

●魔界島　©カプコン

本家ボウリング投げ!!

栃木県　川島徹也　(会員番号821253)



⬅タルや岩ではなく、鉄球でやると気分が盛りあがる。

➡✚ボタンの上とBボタンを同時にタイミングよく押す。

♬律子さん、律子さん、さわやか律子さん♬　おっと、歌っているバアイではない。だから中山律子……じゃなかった。モモタルーがタルや岩を投げるときにね、向いてる方向とは違う方向に、✚ボタンとBボタンをタイミングよく押すとボウリングみたいにタルや岩を投げるのよ。

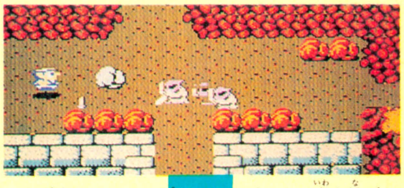
図書券 2000円
ファミ通チケット 1162ガバス

●魔界島　©カプコン

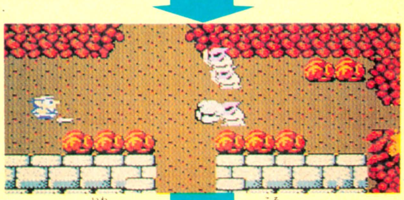
元祖ハルク砲岩投げ!!

京都府　安藤　良　(会員番号900572)

タルや岩を投げるとき、ジャンプしながら投げると、バウンドしながら転がって行くので、一直線に転がすより、敵を倒す範囲が広くなると、安藤クンは主張しているわけですが、みなさんはどう思いますか!?



⬆Aボタンでジャンプして、Bボタンで岩を投げる。



⬆すると、岩がバウンドしながら転がっていくのだ。



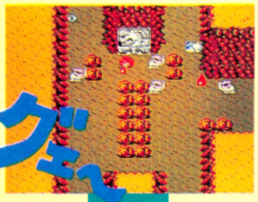
⬆確かに敵をやっつけられる範囲が上下に広がる!!

図書券 3000円
ファミ通チケット 1825ガバス

●魔界島（まかいじま） ©カプコン

ラストゲームコンティニューだ！

群馬県　斉藤一夫　（会員番号396206）



し、しまった
パスワードを
とっていない!!



『魔界島』では、パスワードをとっておかないと、やられてしまったときにアイテムを保存できないね。だから、心配性の人はアイテムを手に入れるたびにパスワードをとる、なんてことをしていたかもね。

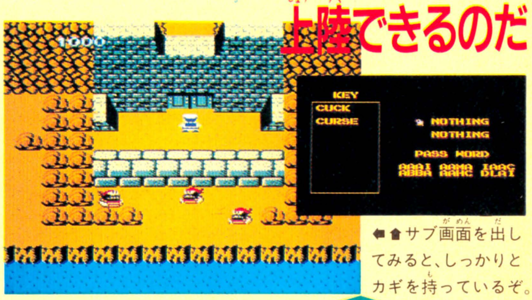
でも、このコマンドを知っていれば大丈夫だ。ゲーム開始のときの位置は普通にスタートしたときと同じだけれど、やられたときに持っていたアイテムはちゃんと持って始められるのだ。もう、パスワードをとるのはゲーム中断のときだけでいいのだ。



コントローラーⅠの
✚ボタンの上と
スタートボタンを
同時に押す

でも安心なのだ！

上陸できるのだ！



⬅⬆サブ画面を出してみると、しっかりとカギを持っているぞ。



ここから始まって



⬆そのまま、さっきの島へ直行してみよう。カギを取っていなくても港に行くと……。

図書券 4000円
ファミ通チケット 2116ガバス

●北斗の拳2 ©武論尊・原哲夫/集英社/フジテレビ/ショウエイ・システム/東映動画

スクロール技でゲイラのもとへ！

山口県　豊川彰治郎　（会員番号900573）

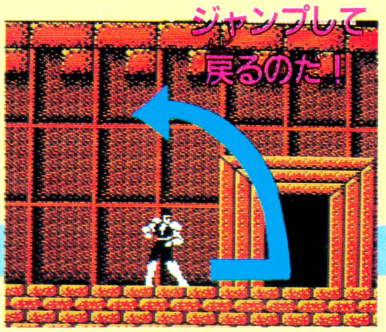
ステージ2

ゲイラのエリア



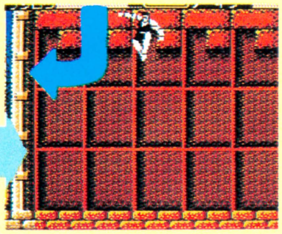
⬆スタートしたらすぐに右側の一番奥のドアまで行って、中に入ろう。

ジャンプして戻るのだ！



⬆画面をほんのちょっとだけスクロールさせるようにするのがコツだ。何度もトライしよう。

おっ！スクロール！



⬆成功すると、左からズルズルッと部屋がスクロールして出てくるのだ。

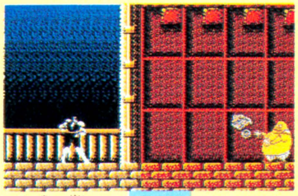
ステージ2のボス、〝ゲイラ〟に会うためには、長い道のりを進まなければならなかった。途中にブゾリなんていうでかいのもいたしね。

ところが、この技を使うといきなりゲイラの所まで行けてしまうのだ！　すごいだろー。

ステージ2の最初の画面をずーっと右に進み、つきあたりのドアに入る。ドアを抜けたら、その画面をちょっとだけスクロールさせるように右に動き、すぐにジャンプして左に戻る。すると、画面のスクロールは元に戻らずそのままになる。

これを何度も繰り返すと、そのうち左の方から部屋が現われてくるのだ。そして、この部屋の中に入ってしまうと、今度は右の方からゲイラがノコノコと現われるというわけなのだ。

部屋の中に入ると



⬆部屋に入ってしばらくするとステージ2のボス〝ゲイラ〟が現われるのだ。

ゲイラ登場！



⬆ゲイラを倒せばステージ2はクリアー。なんと素晴らしい近道ではないか。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1615ガバス

●愛戦士ニコル ©コナミ

コナミマン出現の法則を発見!

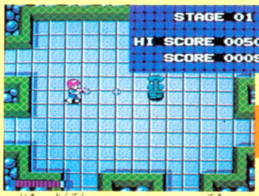
東京都　丸山彰治　(会員番号900574)

得点の万の位が奇数になったときに出現!

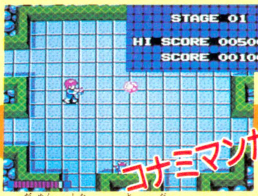
ピンチのときのコナミマン頼み。でも、コナミマンはむやみに出てくるもんじゃない。ちゃんと法則があるのだ。

得点の"万"の位が奇数になったとき、というのがその法則だ。コナミマンを取ればパワー満タンになるのだ。

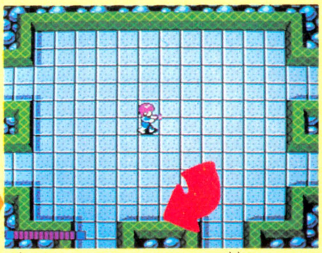
このチャンスはのがせないぞ。



⬆今の得点は"9500"。この敵を倒せば+500。答は"10000"だね。



⬆画面の下から飛び出すコナミマン。必ず取っておこうね。



取ればパワー満タン!

図書券 2000円
ファミ通チケット 1227ガバス

●愛戦士ニコル ©コナミ

アイテムの部屋に入れたぞ!

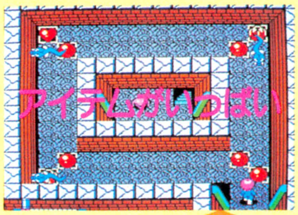
熊本県　田尻　崇　(会員番号900456)

ステージ4

ステージ4のアイテム部屋を見たことのある人はいるかな? ここは、普通に行っても壁にはばまれてアイテムが取れないから、くやしい思いをしていたはずだ。

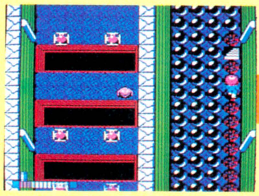
そこで、アイテムを取れるようにその部屋へ行く方法を教えちゃおう。

ポイントは、隠し階段を見つけることだ。この階段さえ見つかれば、あとは写真のように進むだけで、宝の山はキミのものになるのだ。ガンバッて探し出そうね。

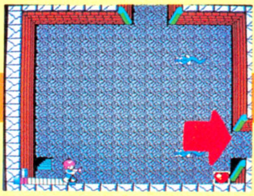


⬅たくさんあるアイテムを取ったらサッと引き上げだ。

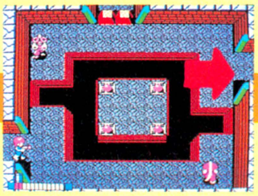
まず隠し階段を探せ! ひたすら右へ!



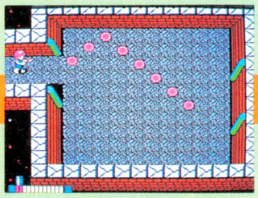
⬆一番右の黒くて丸いものを撃っていくと隠し階段が現われる。



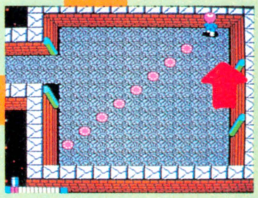
⬆階段を上るとこの部屋に出る。迷わずに右側の部屋へ行こう!!



⬆この部屋では、コナゴンを倒して地道に進んでいく方がいい。



⬆ボールをパスするには、ダメージを覚悟しなければならない。



⬆この位置から上へ進めば、スッと壁をすり抜けられるのだ!!

図書券 2000円
ファミ通チケット 1051ガバス

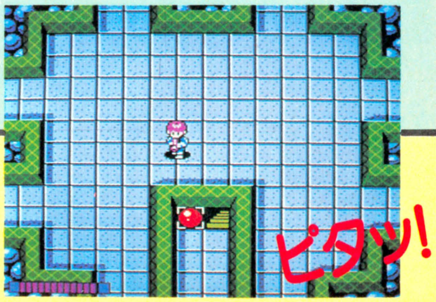
●愛戦士ニコル ©コナミ

画面鑑賞ポーズ!

千葉県　石原茂次　(会員番号900575)

コントローラーIIのAを押しながらスタートボタン!

『愛戦士ニコル』は、スタートボタンを押しても、サブ画面になってしまってポーズがかからないね。でも、コントローラーIIのAボタンを押しながらスタートボタンを押せば、画面がピタッと止まるのだ。敵に囲まれたときは、画面を止めてじっくり対策を練ろうね。



図書券 2000円

ファミ通チケット 1115ガバス

●さんまの名探偵(めいたんてい) ©ナムコ

いくよがいるときスイッチ・オンすると!?

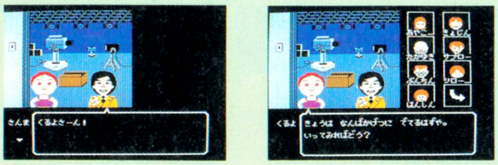
埼玉県　嶋井征治　(会員番号900552)

初(はじ)めて"まいあさテレビ"に行(い)ったとき、いくよ・くるよのくるよだけ聞(き)きこみをしたあと、"花月(かげつ)"、"新宿(しんじゅく)"をまわってくる。

そして再(ふたた)び"まいあさテレビ"に戻(もど)り、いくよを呼(よ)び出(だ)しておいて、スタジオのスイッチを押(お)すと、いくよの顔(かお)がバグるのだ。

まいあさテレビ

くるよにだけ聞(き)きこみをする



なんば花月(かげつ)

サブロー、シローの2人に聞(き)く



新宿駅前(しんじゅくえきまえ)

阪神(はんしん)、巨人(きょじん)の2人に聞(き)く



そして"まいあさテレビ"でいくよを呼(よ)び出(だ)して……



⬅スイッチを押(お)すという行動(こうどう)は、ここに誰(だれ)もいないときにやるのが、ふつうのゲーム展開(てんかい)のはず。

なに！ これがいくよなの!?



⬆➡スイッチが押(お)せる状態(じょうたい)のときに人(ひと)がいたりすると困(こま)っちゃうわけだ。

図書券 2000円

ファミ通チケット 1120ガバス

●さんまの名探偵(めいたんてい) ©ナムコ

せっかく脱(ぬ)がせたと思(おも)ったのに！

静岡県　鈴木隆文　(会員番号900553)

エアロビクス勝負(しょうぶ)で



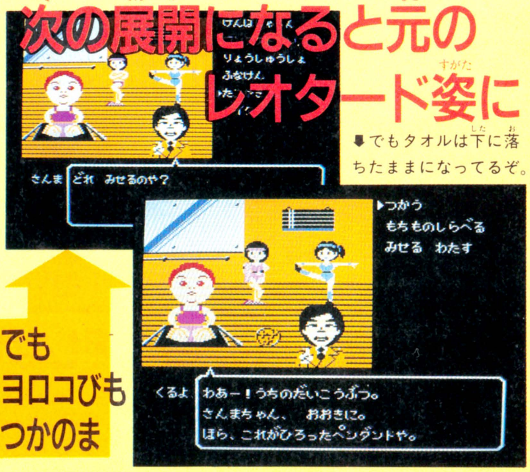
勝(か)つと



でもヨロコびもつかのま

次(つぎ)の展開(てんかい)になると元(もと)のレオタード姿(すがた)に!!

⬇でもタオルは下(した)に落(お)ちたままになってるぞ。



これも上(うえ)の技(わざ)と同(おな)じく、プログラミングのなせる技(わざ)というところかな、くるよから証拠(しょうこ)品(ひん)のペンダントをもらうための準備(じゅんび)をしてから"スタジオカメダ"に行(い)こう。そしてゲームに勝(か)って、ランのレオタードを脱(ぬ)がせておいて、くるよにペンダントを出(だ)させると、ランはいつのまにかレオタード姿(すがた)に戻(もど)っているぞ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1125ガバス

●さんまの名探偵 ©ナムコ

さし入れが出ると、おかしな会話が!!

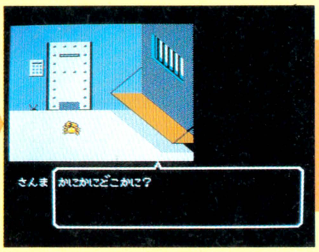
神奈川県　竹内　勝　(会員番号900554)

⬇ここまでくれば、いよいよ大詰めだ。

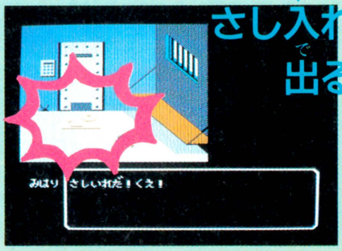


▶しらべる
▶そのた

⬇扉の横の"アレ"には触れないように。



これを10回くり返す



さし入れが出る!!

カニカーソルを床の位置にして
コントローラーⅠのAボタンを押す

なんであやこが出てくるの!?

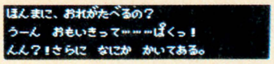


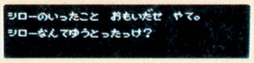
➡カニカーソルのときに、さし入れが出れば確実に変な会話になる。

ゲームも大詰め近くになると、さんまがワナにかかって監禁されてしまう。このときに、カニカーソルを使って調べる行為を10回ほどくり返すと、さし入れが出るのだ。
ここで、カニカーソルを床の位置にしてAボタンを押すと、おかしな会話が始まるぞ。ン？　何か新しい展開か!!　と思ったら、何のことはない、ただのバグ。カニカーソルからさんまの姿に戻れば、元通りだ。

さし入れを食べるとヒントがもらえるぞ!

⬇はっきり言って、さし入れを出すなんてヘタ！　まして、このさし入れを食べない奴はもっとヘタ。





図書券 1000円
ファミ通チケット 866ガバス

●森田将棋 ©セタ

うーん、手が出ないっ!!

岐阜県　馬渕　徹　(会員番号900555)

L3対L1でゲームを始め、146手目のときにL1が3三銀をうつと、1時間たってもL3は手を指さない！



N. MAKINO

秘技満載のファミコン通信14号は6月26日(第4金曜日)発売です

図書券 **5000**円

ファミ通チケット **2500**ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

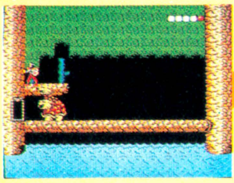
秘技を駆使して最後のボスと対面!!

埼玉県　平岩義範　（会員番号900558）

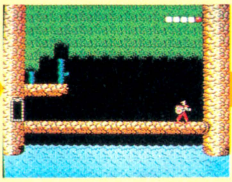
エルガの番人を消し、画面の右から飛び下りる!

ひとつの秘技が発見されると、それを利用した秘技が生まれ、さらにそれらを組み合わせることで新しい秘技が生まれる。

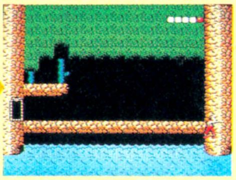
ここで紹介するのは秘技を利用して、最後のボスと対面してしまおうという秘技だ。いわば『アルゴスの戦士』の秘技集大成だ。まずは順を追って得とご覧あれ!!



←エルガの番人を画面の左に誘導して、消す。



←ジョイスティックのBボタンを連射する。



←ABボタンを押しながら右から飛び降りる。



←すると、はちゃめちゃ画面に。よく見るとラルピウスのボスが見える。



←一度落ちて死ぬと正常なラルピウスのボスの場面になる。さらに……。



←入り口の近くに立ってラルピウスの攻撃を受ける。わざと死ぬのだ!!



←ラルピウスの攻撃に当たり、死んだショックで隣の部屋に飛ばされる。



←ゲームを再開すると、空中牙城のココからスタートするのだが……!!



←中に入ると、最後のボスと対面だ。しかし、ボスを倒すのはムズカシイ。

図書券 **2000**円

ファミ通チケット **1175**ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

ドラゴの神殿に裏口があった!?

栃木県　佐久間大和　（会員番号900559）

世の中では、ちゃんと存在しているのに何の役にも立たないものを〝トマソン〟と言うらしい。その辺の考察はさておいて……。

ドラゴの神殿の入り口がある孤島の上のほうに立ち、そこからジャンプすると、海の上に入り口が見える。しかし海の上を渡るわけにはいかないので、この入り口に入ることはできない。と、すると一体この入り口は何の為にあるのか？　まったくわからない。

ひょっとすると、これがトマソンなのかな。



↑エリア6にある孤島。ここから思いきりジャンプ。



↑これが問題の入り口。ただし入ることはできない。

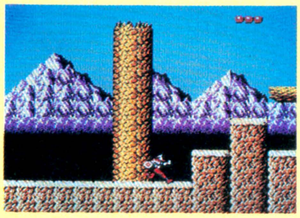
図書券 2000円
ファミ通チケット 1352ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

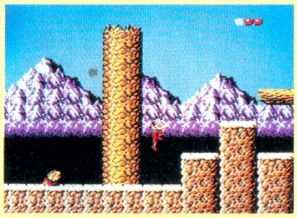
アルゴスの壁すり抜け技っ!!

香川県　横井宏信　(会員番号900560)

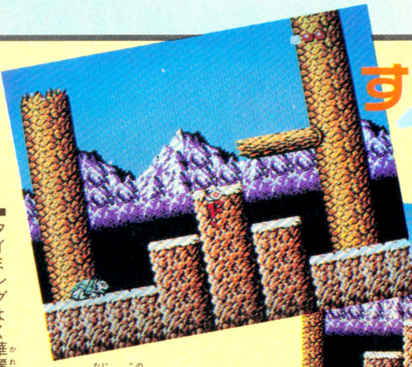
エリア1。スタート地点から少し右へ進むと地面が段になっている写真のよーな場所がある。
その手前にデンとそびえ立っている柱の右側あたりで踏み切りジャンプすると、戦士は段になった地面の中に入り込む。この秘技は踏み切る場所がポイントですな。



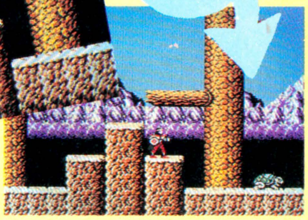
⬅柱の右側あたりで踏み切る。この場所がポイント!!



⬅タイミングよく華麗なジャンプをキメているところ。



⬆何を好んではまってしまうのか？　別に意味はない。



⬇はまり込むとジャンプできないが、✚ボタンの右を押すと脱出!!

図書券 2000円
ファミ通チケット 1025ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

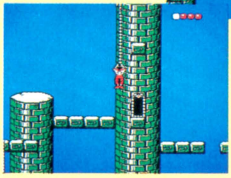
ロルセニア渓谷の自殺の名所!?

大阪府　村上信彦　(会員番号900561)

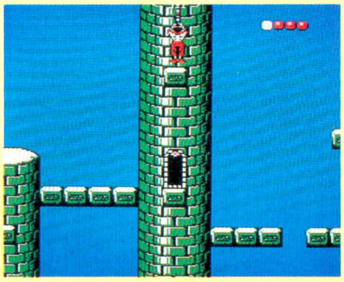
あーあ、どーしてボクはゲームが下手なんだろ？　いっそのこと死んでしまいたい。でも普通の死に方じゃ満足しない目立ちたがり屋のキミ。
そんなキミにガイドブックにも載っていない自殺の名所、ロルセニア渓谷の穴場を紹介しよう。
どーお？　自殺してもムナシイだけでしょ。死んだらオシマイだもの。



⬇柱にくさりがまをひっかけて、柱を上って行くのであった。



⬆柱を上り、途中にあるポッチの部分に跳び乗るのだ。



⬆そこから、さらに柱を上ってAボタン連打。

Aボタンを連打する！



図書券 2000円
ファミ通チケット 1201ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

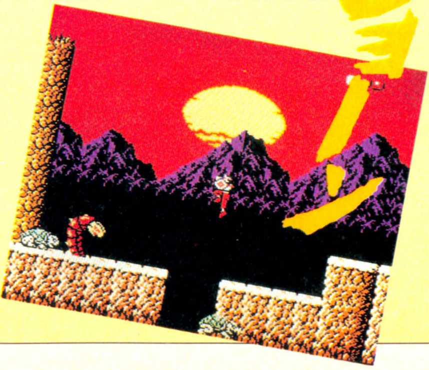
戦士が勝手にジャンプするぞ!!

熊本県　和斉　悟　(会員番号900562)

崖のギリギリに立ち、プラコケリスを待つ！

たとえば熱い物をさわったときなんか思わず手をひっ込めるよね。あれは脳が手をひっ込めろと命令しているわけではない。
アルゴスの戦士も危険を感じると、いちいちキミが命令しなくたって反射的にジャンプしてプラコケリスをよけてしまうのだ。





⬅コントローラーから手を離していても戦士は勝手にジャンプするのだ。

秘技満載のファミコン通信14号は6月26日(第4金曜日)発売です

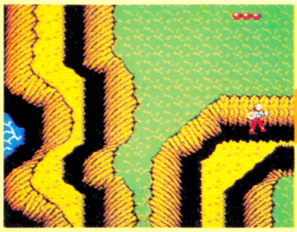
図書券3000円
ファミ通チケット1622ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

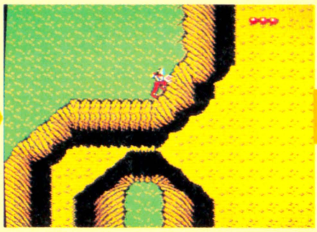
ゲルロゼオの崖を上る方法だよ!!

富山県　長谷川義一　(会員番号900563)

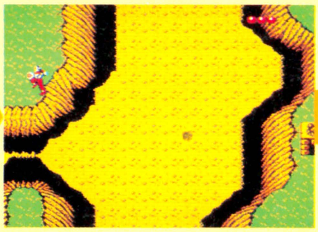
右へジャンプ



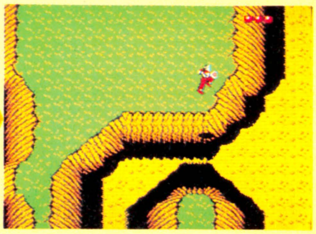
✚を押す



✚を押す



✚を押す



エリア3のゲルロゼオの両側が競り合った狭い谷を進んで行くと、右側に大きく広がるところがある。

その右側に出るときに、ジャンプして、画面がスクロールしたら、すぐにコントローラⅠの✚ボタンの左上を押す。左側に出たら、✚ボタンの右上を押す……というよーに繰り返していると崖の上に登ることができるのだ。



➡ふだんは上ることのできない崖の上へ。この先はどーなっているんだろう。



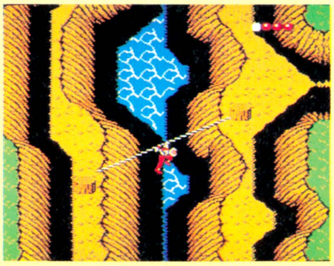
⬅コーやって崖の上から眺めると、ゲルロゼオの雄大な自然を一望できるぞ。

図書券2000円
ファミ通チケット1425ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

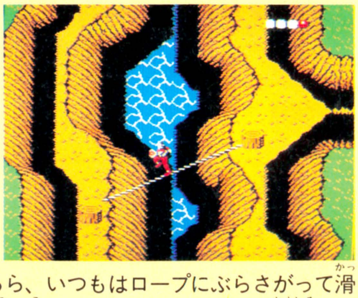
綱渡りの妙技!!

千葉県　秋山智英　(会員番号900564)



⬅ロープの真ん中あたりで、✚ボタンの左右を交互に押しつづけると、体が少しずつ上っていくのだ。

コントローラーⅠの
✚ボタンの左右を交互に押す



➡ついにはロープの上に立って綱渡りするアルゴス。お見事です!!

あらら、いつもはロープにぶらさがって滑車で谷を越えるんだけど、それじゃ面白くない。いっちょう勇気のあるところを見せようと、ロープの上に立って綱渡りでござい!!

図書券2000円
ファミ通チケット1412ガバス

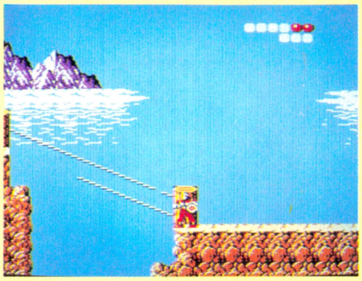
●アルゴスの戦士 ©テクモ

見えない綱渡り!!

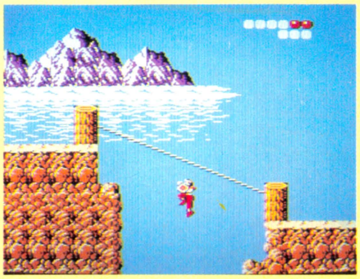
埼玉県　鳴海隆夫　(会員番号900565)

必要なものは、くさりがま、風の滑車と炎のボーガン。それらを集めたらエリア2のガラガンダ連峰に行こう。

下の写真の場所で、ロープを張って谷を渡り、下から上に向かって、もう一度ロープを張ると、これが見えないロープになっちゃう。



⬅ロープから下りたら、下から上に向い、もう1本のロープを張るのだ。



➡下側に張ったロープは透明で見えないが、ちゃんと渡ることができる。

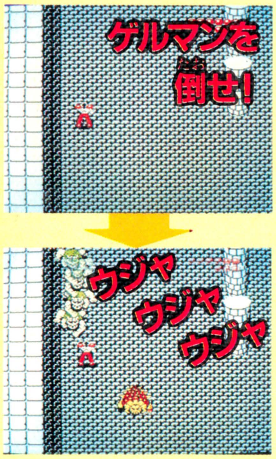
図書券 4000円
ファミ通チケット 2361ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

腕力と胸力をドドッと増やせ!

東京都　稲見浩太　(会員番号900550)

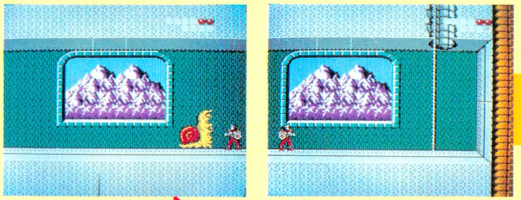
ドラゴ神殿

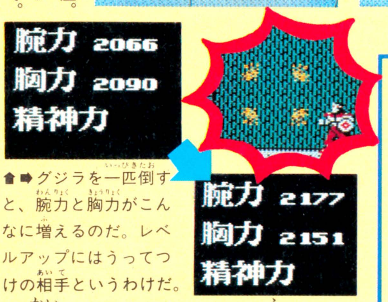


⬆上の写真の位置で上下に移動するのだ。ウジャウジャと気持ち悪いくらいゲルマンが出てきてしまうのだ。

ガルバの塔　グジラをやっつけろ

➡4番めと5番めの部屋。ここを往復すれば、グジラが何匹でも出てくるぞ。

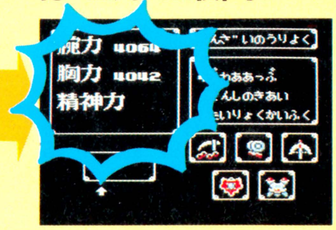




⬆➡グジラを一匹倒すと、腕力と胸力がこんなに増えるのだ。レベルアップにはうってつけの相手というわけだ。

1回でこのくらい増える

何度も繰り返せばほとんど最高レベル



⬅ここまでレベルアップすれば、ほとんど最強なのだ。

まず、ドラゴ神殿だ。ここをスタートするとすぐにゲルマンが出る。ちょうどゲルマンの出てくる所で上下にチョコチョコ移動していると、ゲルマンが何匹も出てくるぞ。

ゲルマンを一匹倒すごとに腕力・胸力とも15ずつ増える。

次は、ガルバの塔。4番めと5番めの部屋にいるグジラを倒すのだ。4番めの部屋と5番めの部屋を往復していると、何匹でもグジラが出る。

ここのグジラは、あまり攻撃してこないので倒しやすく、腕力を100以上もくれるのだ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1126ガバス

●アルゴスの戦士 ©テクモ

ディメロブルーザー攻略法

東京都　橋本　晃　(会員番号900551)

ガルバの塔のディメロブルーザーは動きが素速い。でも天井にあがってしまえば、簡単にやっつけられるのだ。



※ディメロ・ブルーザーは下からの攻撃ができないのだ

N. MAKINO

秘技満載のファミコン通信14号は6月26日(第4金曜日)発売です

図書券 3000円
ファミ通チケット 1667ガバス

●魔界島 ©カプコン

ヤシチを出して10000点ボーナス！

高知県　岡林茂雄　（会員番号900556）

クック島のここまで来る

カプコンのゲームではおなじみ、風車の〝ヤシチ〟がクック島の中の写真の画面に隠されていた。

ここにたどりついたら写真の位置に立ち、右上の木に向かって岩を投げつける。岩は、木の手前で壊れてしまうが、そのまま4個の岩を全部投げよう。

4個めがぶつかると、〝ヤシチ〟が現われるのだ。ヤシチを取れば10000点のボーナスが手に入る。10000点あれば、その先がけっこう楽になるのだ。

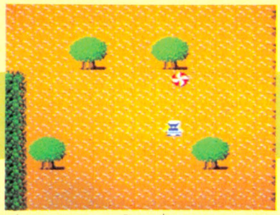


⬆クック島に上陸したら、上の写真の所まで来よう。岩は4個全部使うから大切にしよう。

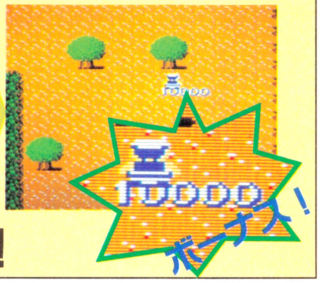
右上の木に向かって岩を4個投げるのだ！



⬆岩を、4個確実にあてないとだめだぞ。失敗するな。



⬆〝ヤシチ〟が現われた。これを取るとボーナスなのだ。



図書券 2000円
ファミ通チケット 1481ガバス

●メルヘンヴェール ©サンソフト

王子が無敵になるのだ！

東京都　高松安夫　（会員番号367765）

ゲームが始まったらすぐさまセレクトボタンを押して、インベントリー画面を出そう。

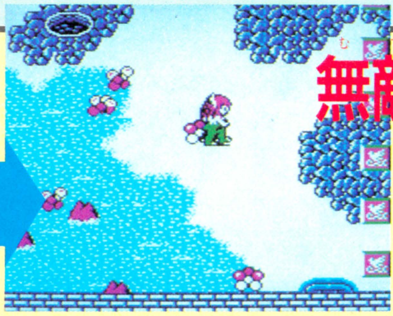
この状態で、コントローラーIIの✚ボタンの下とBを押しながらディスクを一度出してからまた入れる。その後、再スタートすると、王子が無敵になっているのだ！

インベントリー画面を出して……



コントローラーIIの✚ボタンの下とBを押しながらディスクを出し入れしセレクトボタンを押す

無敵だ！



⬆敵に触れてもダメージを受けない。でも、崖に落ちると死ぬのだ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1318ガバス

●新宿中央公園殺人事件 ©データイースト

公園の中でのスリヌケ技だ！

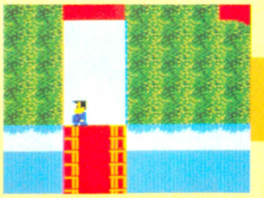
神奈川県　渋谷　稔　（会員番号900557）

『新宿中央公園殺人事件』のスクロルマップ画面での秘技だ。

立体交差になっている写真のような場面で、橋の手前の道路の端に立ち、コントローラーIの右と下を同時に押すと、主人公がパッと消える。

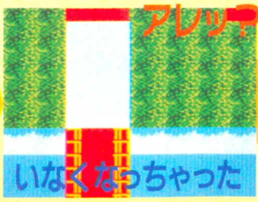
主人公は、橋を通り抜けて下の道路に落ちてしまっていたのだ。

ここに立って✚ボタンの右と下を押すのだ！



⬆道路の右側でもできる。✚ボタンの左と下なのだ。

アレッ？



いなくなっちゃった

⬆成功すると、主人公がいきなり消えてしまうぞ。

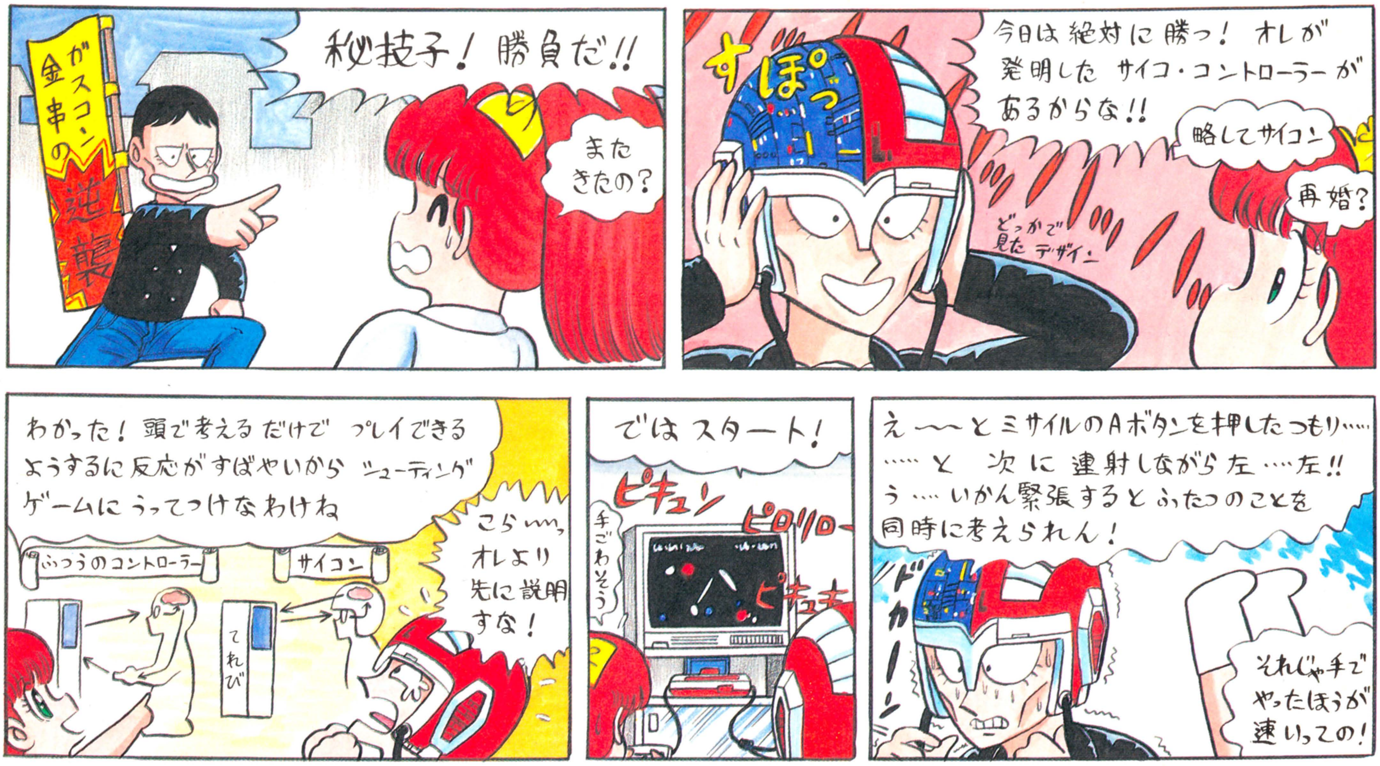
じつは橋の下にいたのだよ！



⬆何事もなかったように橋の下に現われる主人公。

禁断の秘技子ちゃん

作 山口みゆき



禁断の秘技大募集!!

豪華な賞品をいっぱいもらえちゃう大好評のガバスシステムだけど、ガバスを集めるんだったら、なんてったって禁断の秘技に応募するのがいちばん!!

禁断の秘技にキミの見つけた秘技が採用されると、秘技のスルドサに応じて、全国共通の図書券（1,000円～10,000円分）とファミ通チケット（500ガバス～5,000ガバス）がもらえちゃうのだ。さらに、ファミ通会員証を持っていない人には編集部が決めた番号（採用された順に900,000からの連番）で会員登録をして、カッコイイ会員証まであげちゃうのだ。

会員証の番号はキミだけのもの。すでに会員証を持っている人は、必ずキミの会員番号をはがきに書いて送ってくれ!!

ただし、他の雑誌に載っているものを、そのまま書き写したり、ファミコン本体やカートリッジを壊すおそれのある技は認めないぞ。あくまで自分で見つけた技に限る。

これぞ!!　という秘技が見つかったら、すぐに右の"はがきのかき方っ！"をよく読んで、下のあて先まで送ってくれ!!

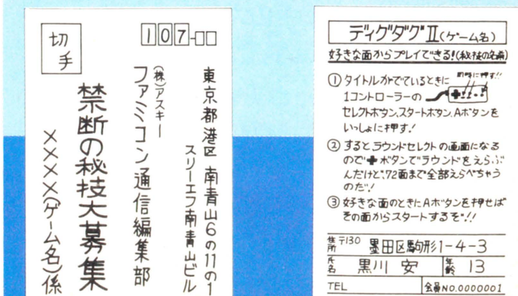
さぁ、キミも禁断の秘技に応募して、みんなのあこがれ大ガバス持ちになろうぜっ!!

あて先

〒107　東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集　（ゲーム名）係

はがきのかき方っ！

はがきに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書くこと。さらにその下に技の内容をひとことであらわすタイトルがあるとうれしい。技は具体的に、どこで、なにを、どうするのかをわかりやすく書くこと。自分の会員番号がない人は会員番号のところに"なし"と書いてくれ。採用された人にかぎり、会員登録をして、会員証を送ります。



もうおなじみのファミ通スペシャルチケット制度だ!!

ファミコン通信
ガバスシステム

●ガバスシステム　これは「ファミコン通信」の読者だけのチケット制度だ。ここに出ている品物のところに書いてある数のガバスが集まれば、そのプレゼントがキミのモノになるよ。

●チケットの入手方法　右のページにならんでいるのが、毎号ついてくる補助券ガバスの16ガバス。まずこれを貯めておこう。そして、キミが本誌の"禁断の秘技"や"町内会"などのコーナーに投稿して、みごとに採用されれば、なんと一挙に5000ガバスまでもらえる特典がある（詳しくは各コーナーの記事を読もう!!)。編集部からは、金色に輝くガバスを贈るぞ（1800ガバス以上必要なプレゼントへの応募には、この金色ガバスが必要だからね)。

というワケで、人気のガバスシステムなんだなッ！

さて、もう気がついてるよね。ガバスを集めてもらえるプレゼントは、ここで紹介している13種類のモノたちだ。

●応募方法　キミの欲しい物のところに表示された数のガバスがそろったら、そのチケット全部と、右のページの右上にある応募券を切りとって、いっしょに封筒に入れ、編集部あてに送ろう（応募券には、クイズの答えと必要事項を絶対に全部書くこと)。ただし、1､2､3 番の品物は、それぞれ毎号抽選で20人にプレゼントするからね。そして今号の応募券を使っての応募は、6月26日までの到着分でしめ切るよ。それ以降の応募には、次号の応募券が必要になるから注意しよう。

13号のクイズ　（○の中に文字を入れよう）

6月27日にログインソフトから登場するアドベンチャーゲームは？

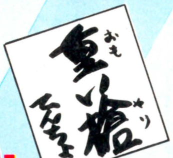
オ◯ーツクに消ゆ

注意　1800ガバス以上の品物の応募には編集部から贈られた金色のガバスが必要です（補助券だけでは応募できません）。

新作ソフトのプレゼントは、原則として発売後に発送されます。

今回の応募のしめ切りは、1987年6月26日到着分まで！

あて先
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部
「ガバスでもらうプレゼント」係



1 水野店長の色紙
17ガバス



2 ファミ通バッチ
50ガバス



3 ベーしっ君の色紙
500ガバス
荒井清和先生の直筆です。

4 ファミ通Tシャツ
990ガバス



5 ディスクカードソフト
1800ガバス
※定価が4000円以上のソフトは、2900ガバス必要です。ソフトの種類は選べます。



6 カートリッジソフト
2900ガバス
※カートリッジの種類は選べます。



7 アスキースティック ターボジュニア
2900ガバス



8 アスキースティックII ターボ
5000ガバス



9 ラジコン　ファルコン
TAMIYA
6000ガバス



10 ファミコン本体
9800ガバス



11 ディスクシステム
9800ガバス



12 セガマークIII
9800ガバス



13 ソニーウォークマン（WM-51）
11800ガバス

これがキミのガバスチケットだ！

今回のクイズのこたえ　オ◯ーツクに消ゆ		6月26日号
お名前		※会員番号(かいいんばんごう)
欲しいプレゼント名	◯番の	
同封したガバスの総額	万　千　百　十　一　ガバス	

※会員番号のない人は書かなくてよい



ガバスは切りとって大切に保管しよう!!

※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

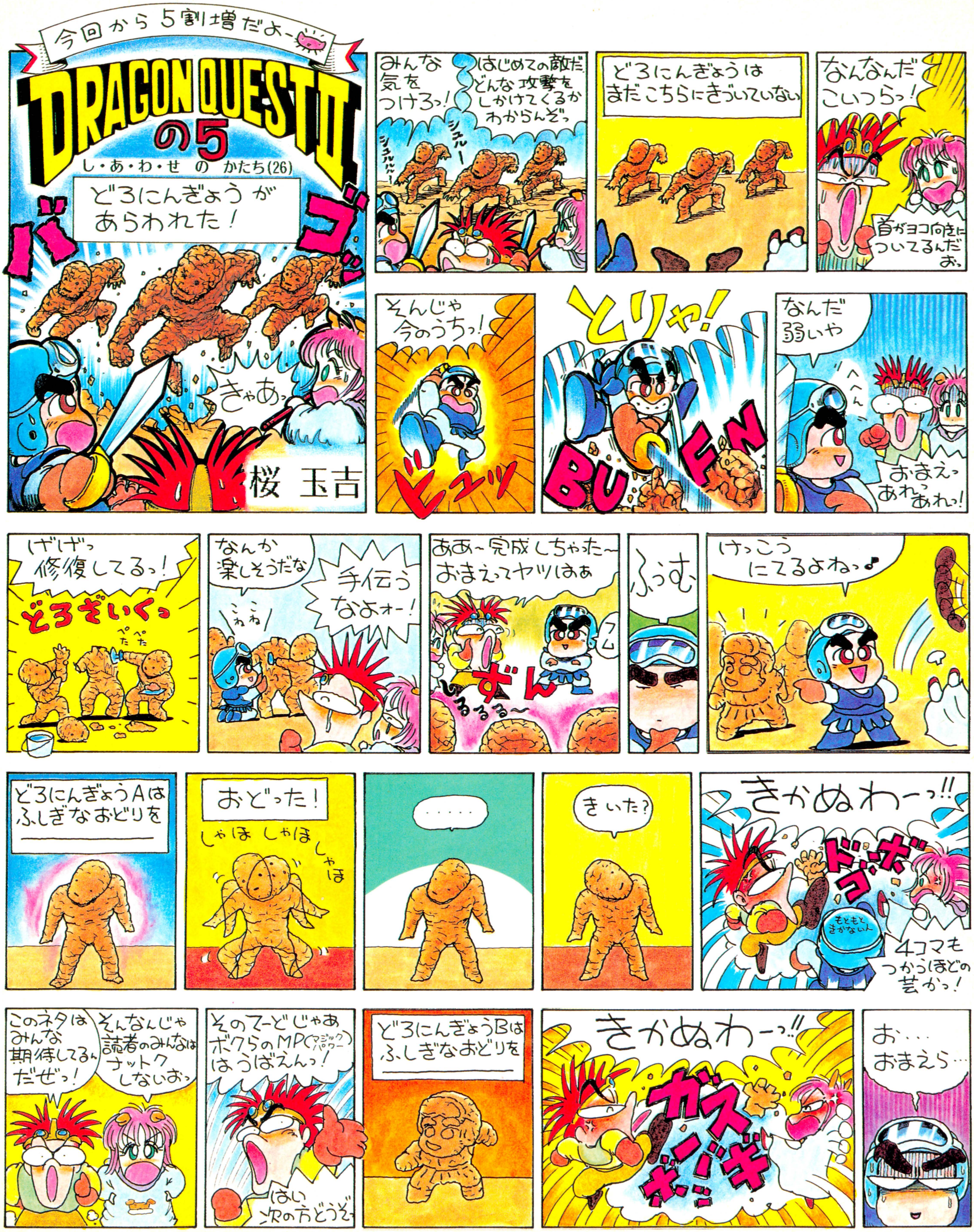
ガバスでもらうプレゼント応募券⑬

しめ切りは1987年6月26日　　6月26日号

ご住所	□□□-□□　都道府県　市区郡
お名前	
電話番号	(　　　)　　　—

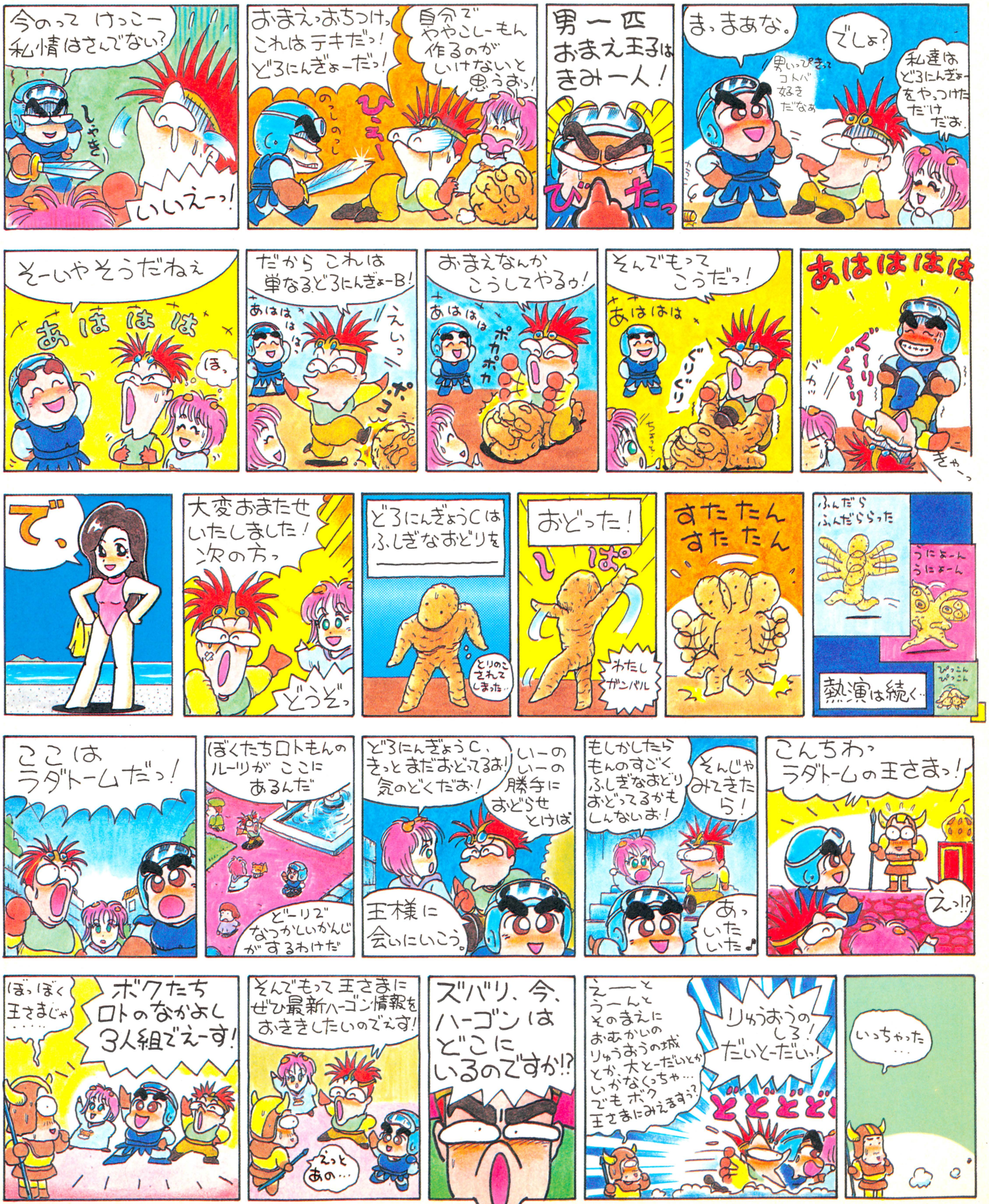






今回から5割増だよー
DRAGON QUEST II の5
し・あ・わ・せ の かたち(26)
どろにんぎょう が あらわれた！
バ
ゴッ
きゃあっ
桜 玉吉
みんな気をつけろっ！
はじめての敵だ どんな攻撃をしかけてくるか わからんぞっ
シュルー
シュルルル
どろにんぎょうは まだこちらにきづいていない
なんなんだ こいつらっ！
首がヨコ向きについてるんだお。
そんじゃ今のうちっ！
ビュッ
とりゃ！
BUFN
なんだ弱いや
へへん
おまえっあれっあれっ！
げげっ修復してるっ！
どろざいくっ
ぺたぺた
なんか楽しそうだな
手伝うなよォー！
ああ～完成しちゃった～ おまえってヤツはあぁ
ずん
るるるる～
フム
ふっむ
けっこうにてるよねっ♪
どろにんぎょうAは ふしぎなおどりを
おどった！
しゃほ しゃほ しゃほ
……
きいた？
きかぬわーっ!!
ドゴボ
もともときかないん
4コマもつかうほどの芸かっ！
このネタはみんな期待してるんだぜっ！
そんなんじゃ読者のみんなはナットクしないおっ
そのてーどじゃあ ボクらのMP(マジックパワー)はうばえんっ！
はい 次の方どうぞ
どろにんぎょうBは ふしぎなおどりを
きかぬわーっ!!
ガス
ボギ
お…おまえら…

■毎日毎日、歯医者さんに通うのが楽しみでしょうがないなーの桜玉吉先生におたよりを
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー ファミコン通信編集部『しあわせのかたち』係。待っとるぞっ




ただいまっ!!
ぜいぜい
どどど
もう行ってきちゃったんですかあ～
で、ハーゴンはどこっ!?
ぼくに聞くよりラダトームに300年以上前から住んでるじーさまに聞いた方がいいんじゃあないかと…
じーさんじーさん!
どどどどど
……ふむ。
このわたしがラダトーム王であるとイチモクで見抜くとは…
ばっ
やるなあ
こんちわー!
コオニだ。
コオニがきた
はて、ロトの戦士によく似たコオニだ。おまけに女のコのコオニまでおるわい。
こらこらっ!ラピュタですかっ!
ふるきいいつたえのゆうしゃのしそんたちにひかりあれっ!
くわ
ピカッ
おおっ!
いちまい300ゴールドじゃ。
商売するなよ!
記念撮影
他にもいろいろあるぞ
いりません!
ロトグッズ!
レコードコーナー
愛しのローラ
BOOK
はてな?おまえさんがた一見してロトマニアとおみうけするがなにも買わんとな?
マニアじゃなくてホンモノなんだけどなー
ほっほっほっ
みんなそうゆうんじゃよ!
こんちわー!
この人たちもホンモノのロトの戦士マニアじゃ。なにしろ世はロトブームじゃからのー
………
はかいのつるぎロンダルキア前期型FRP製モデル品入りましたあ?
おお、入荷したぞちょっとまたれい
ちらっ
あーおたくのそれーガイアの制式ヨロイペルポイ18XX年バージョンだと思うけど、その他の装備と考証がばらっばらですねー
…?
ゴーグルもヘンですよ
ムーンブルク王女はあたしの方が上ね
ボクだって
ウェザリングだってやりゃあいいってもんじゃあ…
ん?
どしーっ!
つづく

緊急ワイド特集

北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ

満を持して巨匠・堀井雄二が放つ、観光推理アドベンチャー最新作の続報だっ!! 東京で起きた殺人事件をきっかけに、北海道で次々と難事件が発生。君は14個の捜査コマンドを使いわけて、謎を明らかにするのだっ!!

●ログインソフト 6月27日発売 5800円



堀井雄二の最新作

超先取りウルトラ

東京の殺人が北海道に連鎖していくの

捜査スタートっ!!



⬆ゲームスタートしてから、名前を決める。続きをやるときは、コンティニューだっ!!

晴海埠頭で事件発生!!



⬆移動できる場所が見つかるまでは、他の場所に移動できない。じっくり捜査だっ!!

栄通りで聞き込み



⬆最初に移動できるのがここ。唯一の手掛かり、キャバレー〝ルブラン〟の場所を探せっ!!

キャバレールブランに何がっ!?



⬆ついに〝ルブラン〟の場所をつきとめたっ!! はたして被害者を目撃した者はいるのか?



ラ速報っ!!

（北海道・初夏の屈斜路湖）

だ…

『オホーツクに消ゆ』捜査ノート

①ゲームの目的は、"北海道連鎖殺人事件"を解決すること。君は警視庁の有能警部となり、東京では"くろき"、北海道では"シュン"に命令して、捜査をする。

②命令できるコマンドは全部で14種類（右下図参照）。画面右にコマンドが表示されるから、命令したいコマンドの前に▶を合わせてAボタンを押す。Bボタンで、コマンドを切り換えることもできるぞ!!

③たとえば、今いる場所から別の場所に行きたいときは、"ばしょいどう"コマンドを実行すれば、瞬時に移動できる。実際では札幌から釧路まで8時間ほどかかるが、このゲームには"時間"がない。どこでも1秒ほどで移動できるのだ。

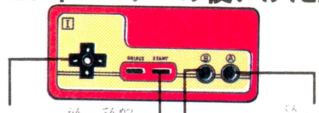
④捜査に疲れたら、捜査メモを取って休けいしよう。部下が捜査状態をおぼえているから、中断したときと同じ状態で捜査を再開することができるんだぜっ!!

⑤『オホーツクに消ゆ』では、捜査に時間がかかりすぎたために事件が解決しなくなってしまったとか、×××をしたために捜査ができなくなってしまったとかいうことは、まったくない。どんな状態の捜査メモからでも、事件を解決することができるぞ。

14個のコマンドで、捜査をするのだっ!!

A群		B群
ばしょいどう		なにかしらべろ
あたりをみろ		なにかとれ
ひとにきけ	←→	しゃしんとれ
ひとしらべろ	Bボタンで切り換え	もちものみろ
ひとにみせろ		でんわかけろ
ひとさがせ		トランプをする
だれかよべ		そうさメモ

コントローラーの使いかただ!!



コマンド欄に点滅している▶を上下に動かす。また、🖐を上下左右に動かしたりもする。

セレクトボタン、スタートボタンは、使用しない。

コマンド群を切り替えたり、コマンドを途中でキャンセルしたりするときに使う。

コマンドの決定、🖐を指す位置の決定に使う。▼が出たときに押せば、次のメッセージが出る。

ストーリー

東京湾・晴海埠頭に上がった男の死体。それが、北海道連鎖殺人事件の発端だった。身元不明、死後推定5日経過……。迷宮入りかと思わせたが、唯一の遺留品を手掛かりに、被害者の足取りが判明。なんと、被害者は北海道からきた旅行者だった!! 早速北海道に飛び、北海道警の協力で被害者の妻を事情聴取する。しかし、そんな捜査陣を尻目に第2、第3の殺人が発生した。晴海、北浜、網走……。殺人はすべて"海"が舞台になっている。

まず君がやることは、被害者の身元を調べること。名前がわからないことには、捜査のしようがないからね。被害者の服、ズボンなどをしっかりと調べよう。遺留品総チェックだ。被害者の顔写真も忘れないで撮るんだぜ!!

ホステスアケミ



⬆"ルブラン"のアケミ。警察手帳を見せると、怒って何も言ってくれないのだが……。

高田旅館へ!!



⬆しかし、必死の捜査で被害者の泊まっていた旅館を発見。そこにあったものは……!?

北海道へっ!!

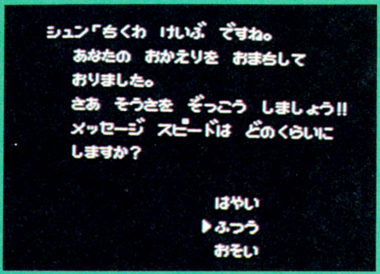


⬆被害者が北海道から来た旅行者とわかり、捜査陣は色めき立つ!! 君の北海道への出張が決定。これからの捜査は、北海道がメインになるのだっ!!

北海道に行ってからの捜査はこうなる!!

舞台が北海道に移ってから、このゲームの本番。全編の11分の10が、北海道の捜査なのだっ!! 今回は特別に、北海道の約5分の1のシーンを、〝移動可能〟の矢印つきで公開しよう。ただし条件がそろわないと、移動できない場合もあるよ。

↓捜査再開



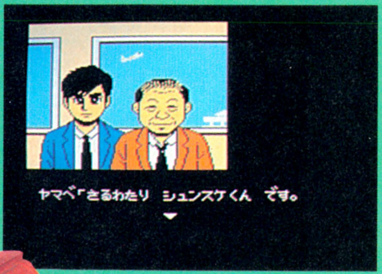
⬅ゲームを中断したところから再開するときは、〝CONTINUE〟を選ぼう。いつでも捜査を続行することができるぞ。中断するときは、必ず捜査メモを取るようにしようね。

↓釧路空港へっ!!



⬅東京編をクリアーすると、君は北海道に飛ぶことになる。釧路空港で出迎えてくれたのは釧路署の山辺部長。単なる東京での殺人事件が、北海道まで連鎖していったわけだ。

〝シュン〟登場っ!!



⬅山辺部長の部下、猿渡俊介=通称シュン。北海道での、君の相棒だ。今後の捜査は、すべてシュンに命令する形で行なわれる。さあ、早速、釧路市内から捜査スタートだっ!!



⬅一連の殺人事件の鍵を握るニポポ人形。ニポポのある所に事件あり。ニポポ人形が流す涙の意味とはっ!? ゲーム後半になってニポポ人形が登場したら、しっかりチェックしよう。ニポポ人形の謎を解明することが、連鎖殺人解決への第一歩だぜっ!!

8 網走港





⬆犯人は捜査陣のふがいなさをあざ笑うかのように、第3の殺人を起こす。現場は網走港。またも、オホーツクに死体が上がったのだ。もしかしたら、犯人の動機は、〝海〟と関係があるのかもしれない。しかし……。

7 網走市内





⬆とりあえず、道東の中心地、網走に向かう。網走と第2の殺人現場・北浜とは、わずか10キロの距離である。犯人が網走に、何か手掛かりを残していったとしても、不思議ではないのだ。写真を見せて、聞き込みをする。迷宮入りをふせぐためにも、何とか手掛かりをつかめ!!

6 コロポックリ

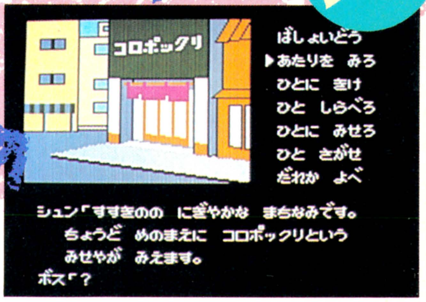




⬆名前は〝ゲンさん〟。確かに増田文吉とよく似ている。だが、彼には双子の弟などいない。増田という名前にも心あたりがないという。うーむ、ただの偶然だったのか。捜査は、完全にゆきづまった……。

5 札幌・すすきの

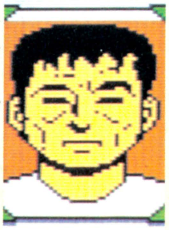




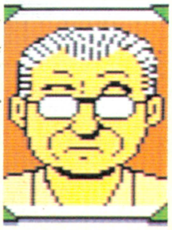
⬆増田文吉に、そっくりの人間がいる……!! その証言を聞いて、札幌に向かった。めざす場所は決まっている。ろばた焼き〝コロポックリ〟。その人間は、〝コロポックリ〟で、板前をしているのだっ!!



被害者1



被害者2



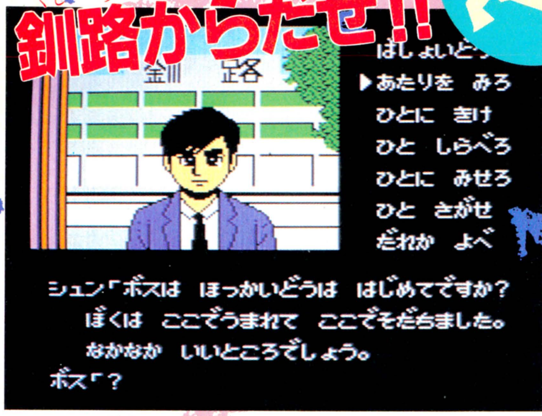
被害者3



ここまでの間に、約3人の被害者が出る。第1の殺人の手掛かりすらつかめないうちに、第2、第3の殺人が起こってしまったのだ。これ以上犠牲者を出すことは、なんとかして避けたいのだが……。

ニポポ人形の涙の秘密とは!?

1 捜査の第一歩は釧路からだぜ!!



⬆シュンとの捜査は、釧路市内からスタート。最初はどこにも移動できないが、×××をすれば、被害者の家、緑が丘に移動できるようになる。どうしてもわからなかったら、トランプでヒントをもらえっ!!

2 緑ガ丘



⬅被害者の妻、増田たえ。とりあえず、事情を聞くことのできる人間は、彼女しかいない。しつこく聞いてみよう。増田文吉は、なぜ東京に行ったのか、東京に行く前に、なにか不審な挙動はなかったのかを徹底的に聞くのだっ!!

3 北浜駅



⬅増田文吉は、以前50万円の現金を手に入れたことがあるっ!! さっそく北浜に向かったが、すでに第2の殺人が起こっていた!! 増田文吉に金を渡した人間は、何者かによって消されてしまったのだ。現場に急げっ!!

4 北浜の浜辺



第2の殺人現場は、オホーツク海の浜辺だった。そういえば、最初の殺人も東京湾。海のそばで殺人が起きている……。現場には被害者の息子がいた。彼にいろんなことを聞けば、何か新しいことがわかるかもしれないぞ。

? 知床五湖駐車場



⬅そして、やがて舞台となる知床。オホーツク海に突き出た半島。車でしか行くことができない知床五湖。何かしら事件が起きる可能性はあった……。駐車場のおばさんに聞けば、何かわかるかもしれないぞ。

9 摩周湖



➡第3の被害者は、摩周湖に行くつもりだったらしい。なぜ網走港で死体になってしまったのか? 摩周湖で何かわかるかもしれない!! だが、ここには殺人事件の影すらない。2人の観光客がいるだけだ。野村真紀子と中山めぐみ……。しかし、被害者が一度、摩周湖に立ち寄ったとしたら、彼女たちは何か見ているかもしれない……。

? 阿寒湖



➡摩周湖のとなりの湖、阿寒湖。ここで犯人の足取りがつかめないものだろうか。アイヌの民族衣装を着る観光客、彼らを撮る観光カメラマン。被害者が記念写真を撮っていたとしたら……。とりあえず、カメラマンに聞き込みをする。そして、思わぬことが……。犯人の足取りを追って×××へ急げっ!!

特別付録
北海道マップ
オホーツクに消ゆ 版

定期入れに入れて『北連オホーツク』を解こう

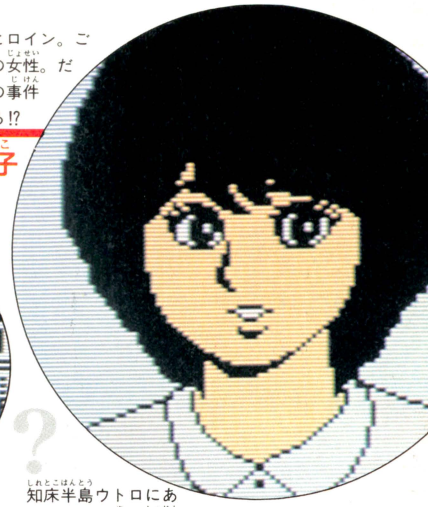


登場人物の ほんの 一部だ！

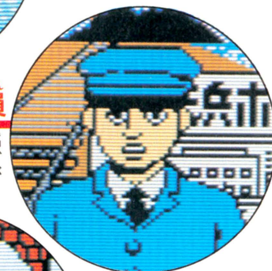
前号の約束どおり、今回は細密写真での詳細レポートだ。ゲームの前半に登場する人たちをずらっと載せといたから、参考にするべし。でも、ここに載ってない登場人物も、あと20人以上はいる。うーん、多すぎるぜっ!!



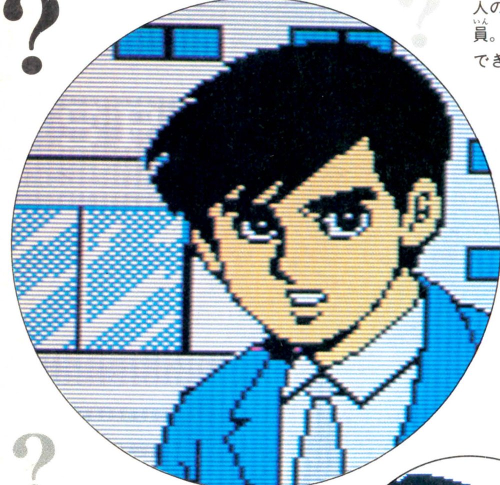
高野さん
東京湾で死体を発見した唯一の参考人。だが、あまり有力な手掛かりは得られない。



野村真紀子
このゲームのヒロイン。ごく平凡な19歳の女性。だが彼女も一連の事件に巻き込まれる!?



駅員
人のよさそうな、北浜駅の駅員。彼から証言を聞くことができるかっ!?



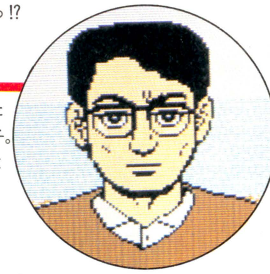
猿渡俊介(シュン)
釧路署の若手刑事。主な捜査の舞台となる北海道で、君の片腕となって働く。少々ガンコなのがタマにキズ。



駐車場のおばさん
知床五湖に通じる駐車場にいる。彼女は犯人を目撃していたっ!?



おみやげ屋の主人
知床半島ウトロにあるおみやげ屋の主人。なかなか商売上手だぜっ!!



飯島新二
地元の実力者だった第2の被害者の息子。彼に話を聞かないと物語は展開しない。



中野夫妻
ハワイに行くはずの新婚旅行を北海道にしたために、大変な目に!!



ルナ
ルブランのホステス。増田のことについて、何か知っている……!?



旅館のおかみ
高田馬場にある高田旅館のおかみ。増田は本当に、この旅館に泊まっていたのか。

完全保存版 アケミ会話集



⬆ばしょいどう



⬆そこをしらべろ(ウエストのあたり)



⬆ひとしらべろ



⬆そこをしらべろ(胸のあたり)



⬆あたりをみろ



⬆ひとにきけ



⬆ひとにきけ



増田たえ
最初の被害者、増田文吉の妻。しかし、増田のことについては、ほとんど知らない……。



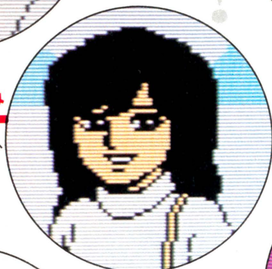
山辺則之
北海道、釧路署の刑事部長。北海道へ着いた君を、快く出迎えてくれる。



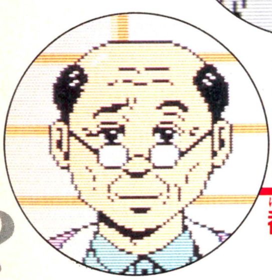
ゲンさん
札幌・すすきののろばた焼き屋〝コロポックリ〟の店員。なかなかガンコな性格の持ち主だ。



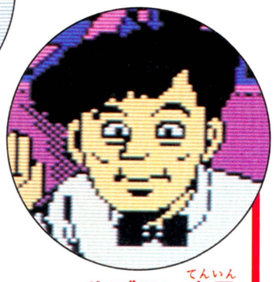
きくやっこ
、とあ……の専属芸者きくやっこ。事件とは関係ないと思われるが……!!



中山めぐみ
野村真紀子の幼なじみで、東京の某女子大生。休みを利用して、北海道旅行を楽しんでいる。



番頭
知床は、とある旅館の番頭。実直で働きものなのだが、へんな推理をして君を戸惑わすことがある。



ルブラン店員
高田馬場・栄通りにあるキャバレー〝ルブラン〟の呼び込み。見るからに軽薄だ。



⬆ひとにみせろ



⬆そこをしらべろ(足)



⬆そこをしらべろ(ウエストのあたり)

指で調べて♡

このゲームの場合、女の子のセリフが本当に豊富なんだよね。とくに　で調べたときには、ムフフ・メッセージがいっぱい用意されてるから、要チェックなのだ。女の子のアップのシーンはくさるほどある。きばって挑戦しようぜっ!!

『北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ』の

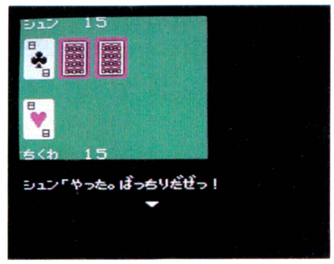
極秘情報だっ!!

『北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ』には、今まで紹介した画面写真たちのほかに、いわゆる特殊モードと呼ばれる場面があることが判明したっ!! ひとつはトランプモード、ひとつは炭坑モードだ!!

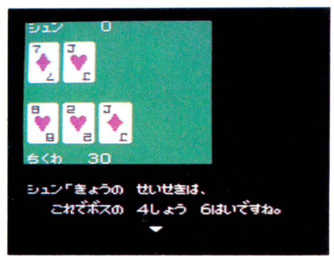
1 困ったときにはトランプだっ!



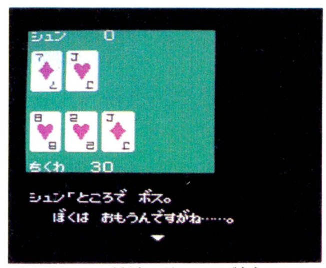
北海道の捜査では、捜査にゆきづまると、シュンとトランプ(ブラックジャック)をすることができる。もし君が勝てば、シュンが悔しがって、何か重要なことをひらめくかもしれないんだって!!



⬆「やった、ばっちりだぜ」だと!? うーむ、なまいきな奴だなあ。



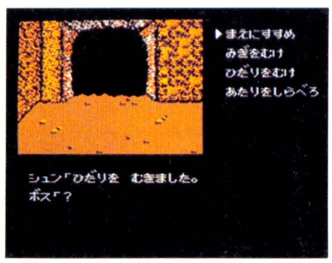
⬆しかし、結果は圧勝になってしまった。30対0っ!!。シュン、怒るなよ。



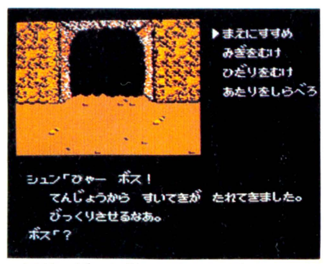
⬆トランプを有効に使うのが捜査のコツ。さあ、シュンは何をひらめいたのか?

2 おっ!!この画面はっ!!

ゲームの後半になって登場するのが、この炭坑のシーン。いわゆる3Dダンジョンってやつだね。君とシュンが△△△を救け出すために、炭坑に入るという設定だ。くわしくは、次号だぜっ!!



⬆このシーンでは、コマンドが4つしかない。まず、マッピングをするべきだろうな。



⬆正面と右に移動ができる。右に行くには、右を向いてから前に進むのだっ!!

特別企画

作者・堀井雄二に激聞き インタビュー

ゲキキ

オホーツクに消ゆ

開発秘話っ!! No.2

『オホーツクに消ゆ』の原作者、堀井雄二氏への激聞きインタビュー。今回はその第2回めとして、中山めぐみが登場するいきさつと、それにまつわる感想などを聞いてみたりした。インタビュアーは、おなじみ、ゲヱセン上野だっ!!

『オホーツク』、スケベ度のナゾを探ってみるっ!!

ゲヱセン上野　なんでまた、ストーリー上の都合でめぐみが必要になったんですか？

堀井雄二　いやー、若い女の子をもうひとり出そうってことになったんだよ。

堀井、上野　ハッハッハッ(笑)。

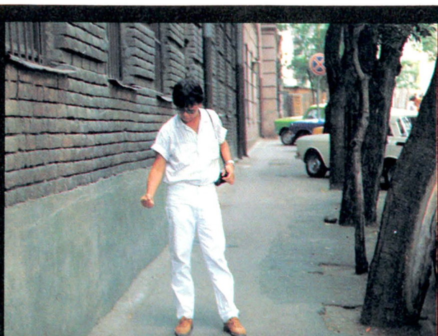
堀井　それはさておいて、やっぱりアレなんじゃなかったかな。真紀子をもっとクローズアップしたかったの。ヒロインを。

上野　ええ。

堀井　とすれば、ヒロインって、ひとりじゃ立たないんだよね。周りが立てなきゃならない。もし、真紀子が、自分でポヤポヤいうと軽く見られちゃうでしょ。だから、友人を作って、いろいろ言わせて、周りから攻めさせて、そのキャラクターを浮き彫りにさせるという……。

上野　その理論は先に決まったことですか、それともあとに決まったこと？

堀井　ハッハッハッ、そこまで追求しちゃだめだよー。でもね、シナリオ書いてて、１章が終わったくらいの段階で、真紀子の印象が薄いって感じがしたんだよね。で、なんとかそのネックを崩さなきゃなんないな、とは思ってたんだ。



広大な北海道を取材。とはいっても、あっちこっちと飛び回って、堀井さんも同行編集者もえらく疲れだそうだ。

と、同時に、女の子がもっと欲しいっていうのもあって……(笑)。

上野　実際、『オホーツク』って、結構スケベじゃないですか？

堀井　ああ、あの指さしモードとか、女が出てくるところは細かく指定してあるんだよね。ほかのところは、わりといい加減なんだけどね、

上野　そんなにいい加減という気はしませんけど、確かに真紀子のシーンとかは他のところとくらべて細かいですね。

堀井　目だけで反応しちゃう!!

上野　ええ。

堀井　あと、絵を描いた荒井くんが、女の子の胸の谷間をみんな見せてるでしょう。

上野　みんな胸をはだけてますもんね。なんであんなになったんですか？

堀井　パソコン版の元絵がわりとそうだったじゃん、ルブランとか。

上野　ええ。

堀井　それで荒井くんが「ここのドットは違う」とかいって。とにかく、登場する女はみんな色っぽくなくちゃいけないと。

上野　でも、病室のシーンは非難もあるみたいですよ。なんで病室の中で胸をはだけなきゃならないのかって(笑)。

堀井　駐車場のオバさんも可愛くなっちゃったしなあ。

上野　それにしても、あのめぐみって娘はヘンな女ですね。

堀井　温泉のとこ？

上野　ええ。

堀井　でも、わりと女の子の温泉ブームってあったし、ねえ。混浴でも平気で入っちゃう……らしいよ。若いコほど。

上野　へえー。

堀井　ボクの友だちに温泉の混浴の通がいてね。女の子が入ってきそうになっても手を振っちゃいけないんだって。いかにも無表情を装って、「私は温泉につかってる」というふうにしてると、平気で入ってきちゃうんだって。

上野　へえー。それで、手を振るとどうなっちゃうんですか？

堀井　手を振ると「キャー」とかいって、入って来なくなっちゃうんだって、ハハハ(笑)。だから見てるよーな見てないよーな、フロ屋の番台のおじさんみたいに、その存在が風景になんなきゃダメなんだよな。

上野　でも、そんなに混浴ってあるんですか？

堀井　うん、まだ結構あるみたいだね。それに露天風呂とか平気で入ってきちゃうでしょ、女の子って。まあ、水着を着て入るとこもあるみたいだけど……。

上野　へー、今度行こーかなー、とかいって。

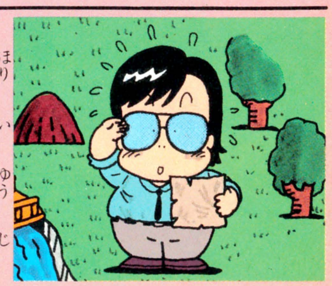
堀井　『オホーツク』って、だいぶ前にスタートして、そーいうのがいろいろ入ってたんだけど、こないだ出た『さんまの名探偵』にも温泉があったね。

上野　考えること一緒なんですかね。

堀井　あそこのチームもスケベなんじゃない？

PROFILE

堀井雄二(ほりいゆうじ)



職業、漫画原作執筆＆フリーライター。しかし、4年前、パソコンで『ポートピア連続殺人事件』を発表するのをきっかけに、ゲームシナリオライターとしての活動も開始。代表作『ドラゴンクエスト』、『軽井沢誘拐案内』など。

アドベンチャーとRPG、その未来はどうなるのか!?

上野　えー、温泉の話は尽きませんけども、ここらでひとつ、『オホーツク』ができ上がってみて、良くできた点と、もう少しなんとかしたかった点なんていうのを……。

堀井　いろんなことが有機的につながったってところかな。良くできたのは。

上野　パソコン版にくらべたら、話が見えやすいような気はしますもんね。

堀井　逆に、どこまでわかってもらえるかな？というのが若干不安なんだけどね。

上野　ゲームやってる最中って、あまり前後のこと考えませんからねえ、

堀井　考えないね。その場だけで考えちゃうからね。もし、プレイヤーがすべて考えながら動いてくれれば、話が見えてくると思うんだけど。

上野　そうやって、考えながらやってたら、○○○の部屋に入った時点で、すべてのつながりがわかっちゃいますね。

堀井　うん、まあね。でも、それはそれでいいんじゃない？　あと、ときどき1ヵ所から動けなくなるんだけど、あれはワザとそうしてあるんだ。

上野　動けなくなる？

堀井　○○○の部屋で動けなくなったりとか、一番最初の晴海埠頭でもそうでしょ。

上野　ああ、ええ。

堀井　なんで、東京湾で、被害者の身元がわかるまでどこへも行けないかっていうとさ、いきなりいろんなとこへ行けちゃうと、何していいかわかんなくなっちゃうっていうのがあるんだよ。できることがいっぱいありすぎて。

上野　なーるほど。

堀井　そうやって動けなければ、もう、そのシーンでしかやることがないから、そこでいろいろやれば何かがわかるっていう……。

上野　プレイヤーの目的をしぼり込むっていう意味ですね。

堀井　そうだね。

上野　じゃ、不満な点というと……？

堀井　うーん。ちょっとつらいなっていうのは、『オホーツク』って推理モノでしょ、で、ナゾ解き部分に入ると、セリフがやたら長くなるのね。あれが全部ひらがなだから、つらいな、とは思うんだけど。

上野　キャラクターの制限もあるから、しょうがないといえばしょうがないのかもしれませんけど……。

堀井　でもさあ、そこをよく読んでもらわないと、ストーリーがわかんないわけだからね。

上野　まあ、がんばって読んでください、みなさん(笑)、と。次に、これはちょっと難しいかもしれませんが、『オホーツク』と『ドラゴンクエスト』との対比というか、『オホーツク』でできて『ドラクエ』ではできなかったこと、あるいは、その逆なんてゆーのはあります？

堀井　やっぱり、ロールプレイングとアドベンチャーって違うからね。『ドラクエ』はようするにロールプレイングで、成長させるっていう足かせがあるから、強くならないと先に行けないでしょ、だから、ある程度ナゾは簡単でいいわけ。セリフも直接的だしね。逆にいえば、『ドラクエ』で強くなっても先に進めたら、あっという間に終わっちゃうんだよね。

上野　ええ。

堀井　で、アドベンチャーゲームである『オホーツク』は、そういう成長させるっていうロックがないから、ナゾを深めなきゃならない。

上野　ストーリーに関してだと、『オホーツク』では、ディスプレイの中に血の通った人間を表現できてるって気がするんですけど……。

堀井　(しばらく考えて)そうだね、それぞれのキャラクターの性格づけはできたと思うね。

上野　じゃあ、セリフの量とグラフィックで、感情移入できるゲームに『オホーツク』はなったということ……。

堀井　うーん、というよりも、なんていうのかなあ、ナゾ解きだけに集中したいっていう人間もいるわけじゃない？　むしろ、それがアドベンチャーなのかな。そうあう人に向けたゲームが……。

上野　『ドラクエ』の場合のナゾ解きって、一種の場所さがしでしたよね。

堀井　うん、そうそう。

上野　それが、『オホーツク』では別の形のナゾ解きになった……のかな？

堀井　ま、そうだけど、例えば『ドラクエ』で、状況によって違うことをどんどん話す人間が山ほどいたら、これはもう、解けないと思うんだよ。

上野　そりゃ、そうですね。

堀井　昔、ログインにも書いたことなんだけどさ、今、アドベンチャーゲームとロールプレイングゲームって分かれてるじゃない？　この2つはいずれ同じものになってくような気がするんだよね。あとさあ、ネーミングが逆じゃないかって気もするよね。ロールプレイングとアドベンチャーの。

上野　どういうことですか、それは？

堀井　『ドラクエ』のほうが冒険、つまりアドベンチャーであってさ、『オホーツク』いわゆるアドベンチャーが、ロールプレイング＝役割を演じるっていうね。そこらへんが、今、逆になってるよね、日本語に直訳すれば。

上野　で、そのアドベンチャーとロールプレイングの融合というのは具体的にいうと、どういうことになるんでしょうか？

と、聞こうとしたら誌面切れ!!　残念ですが、続きは次号とゆーことで、お楽しみにー!!

『オホーツクに消ゆ』の原画㊙公開!!



「北連オホーツク」の原画は、「ぺーしっ君」でおなじみ、荒井清和画伯の手によって描かれた。上の写真は、その直筆の原画たちである。本文中にもあるように、若い女性はすべて色っぽくという意思が貫かれている。

次号は別冊付録で大紹介だぜっ!!



それゆけ！ファミコンネット大作戦!?

第1回

ファミリーコンピュータっていうぐらいだから、ファミコンはもはや一家に１台。なんせ1000万台も売れてしまった。そこへもってきて、ファミコンネット計画なのだ。いったいファミコンネットってなんなのよォ!?

一家に１台のファミコン

1000万台という数字は、こりゃあ、すごいもんですよ。なんせ1000万の人がファミコン持っているんだから。天下の朝日新聞や読売新聞の発行部数でさえ、この数字には及ばない。

テレビの２チャンネル（地方によっては１チャンネルね）は、たえずファミコンによってジャックされ、さながらファミコン専用の放送局になってしまったよーだ。だってつまんないテレビ番組を見てるよりは、ファミコンやってるほーが面白いモンね。そー思わない？

考えてみれば、新聞やテレビは面白かろーが、面白くなかろーが、ボクたちの思いとはカンケーなく、一方的に流れてくるものだった。新聞には読者投稿欄もあるし、テレビには視聴者参加番組とやらがあるけどさ……。

LINKS MSXでできる ネットワークゲーム

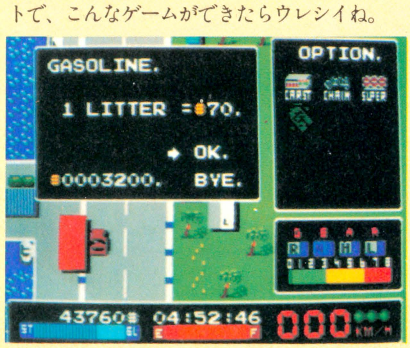
任天堂と同じく京都に本拠を置く、日本テレネット株式会社がサービスしているMSX専用ネットワークが"THE LINKS"だ。

MSXと専用モデム（29800円）を持っていれば、LINKSのネットワークに加入することができる。ナムコやコナミのゲームで遊んだり、市販価格より安く、自分のカセットやディスクに入れる（これをダウンロードと言う）サービスを行なっている。またネットワーク・イベントでは数百人が参加できる『AI グランプリ』というゲームが開催されている。ファミコンネットで、こんなゲームができたらウレシイね。





⬆ロスアンゼルス、ニューヨーク間6000キロ走破を目指して、自宅から同時にプレイ。さぁ、スタートだ。



⬆持ち金、ガソリンをうまく使いながら、チェックポイントを通過していく。コース選択も自由なのだ。

うわさのファミコンネット

で、ファミコンネットの話なんだけど、その前に、任天堂の『ゴルフJAPANコース』のことは知っているよね。青いシャッター付きのディスクカードを買って申し込むと、ゴルフトーナメントに参加できるというヤツだ。自分のスコアを記録したディスクカードをディスクファックスを設置した店に持って行くと、そこから任天堂のホストコンピュータにスコアが記録されて、全国で自分が何位にいるかがわかるのだ。

ファミコンネットは、それをもっと発展させたものらしい。違うのは販売店と任天堂のコンピュータを結ぶアダプターがキミの家に置かれるというところなのだ。つまり、自宅から任天堂のコンピュータにデータ（ゴルフの場合だったら自分のスコアね）を送ったり、逆に任天堂からキミの家にデータ（全国の順位など）を送ることができるわけ。

新聞やテレビが一方向に情報が流れる（つまりボクたちにね）のに比べて、ファミコンネットの場合はボクたちの情報も相手に送ることができる。この双方向というのが重要なのだ。



動き始めたファミコンネット

これは夢物語じゃなくて、現実に任天堂と野村証券という会社がファミコンネットワークを計画していて、年内にも実験的にファミコンネットを始める予定だ。なんでも株式情報を流して自宅から株の売買ができるよーにするらしいけど、このファミコンネットに参入する会社も増えるだろうから、将来はファミコンで映画館のチケットを予約したり、新幹線や飛行機のキップを買うこともできるだろう。

でも、そんなのって、お父さんやお母さんが喜びそーなことだけど、ボクたちはちっともウレシかない。やっぱりファミコンはゲームができなきゃ、それもウンと面白いヤツ……。わかるよ、その気持ち。ボクとてオンナジだ。

そのへんのところは任天堂さんがいちばんよく解っていらっしゃる。ボクたちからファミコンを取り上げるよーなことはしないハズ。ファミコンネットを利用したイベントなども計画しているらしい。どーゆーものになるかは、まだわからないけど、楽しみだね。どーせならファミコンネットで遊べるゲームを作ってほしいな。

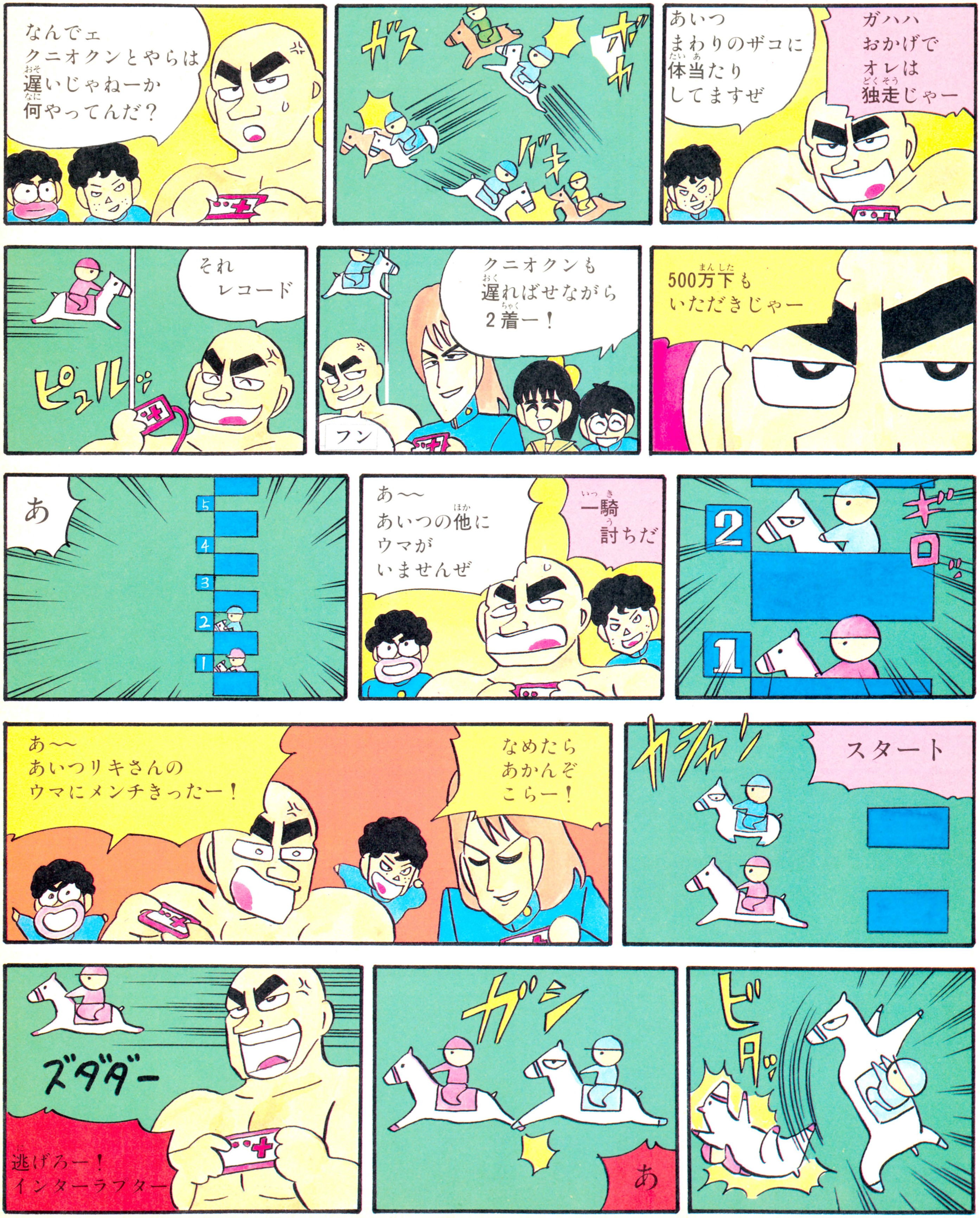
これからは、ファミコンネットからちょっと目が離せないぞ。要チェック必須項目なのだ。

次号予告

次回はファミコンネットの実体をさらに詳細に報告!!

■ファミジョキ連勝で有頂天の番長。このままでは、吉田くん一家がめちゃめちゃだ。利瀬戸よ、立ち上がれ!!





前号まで

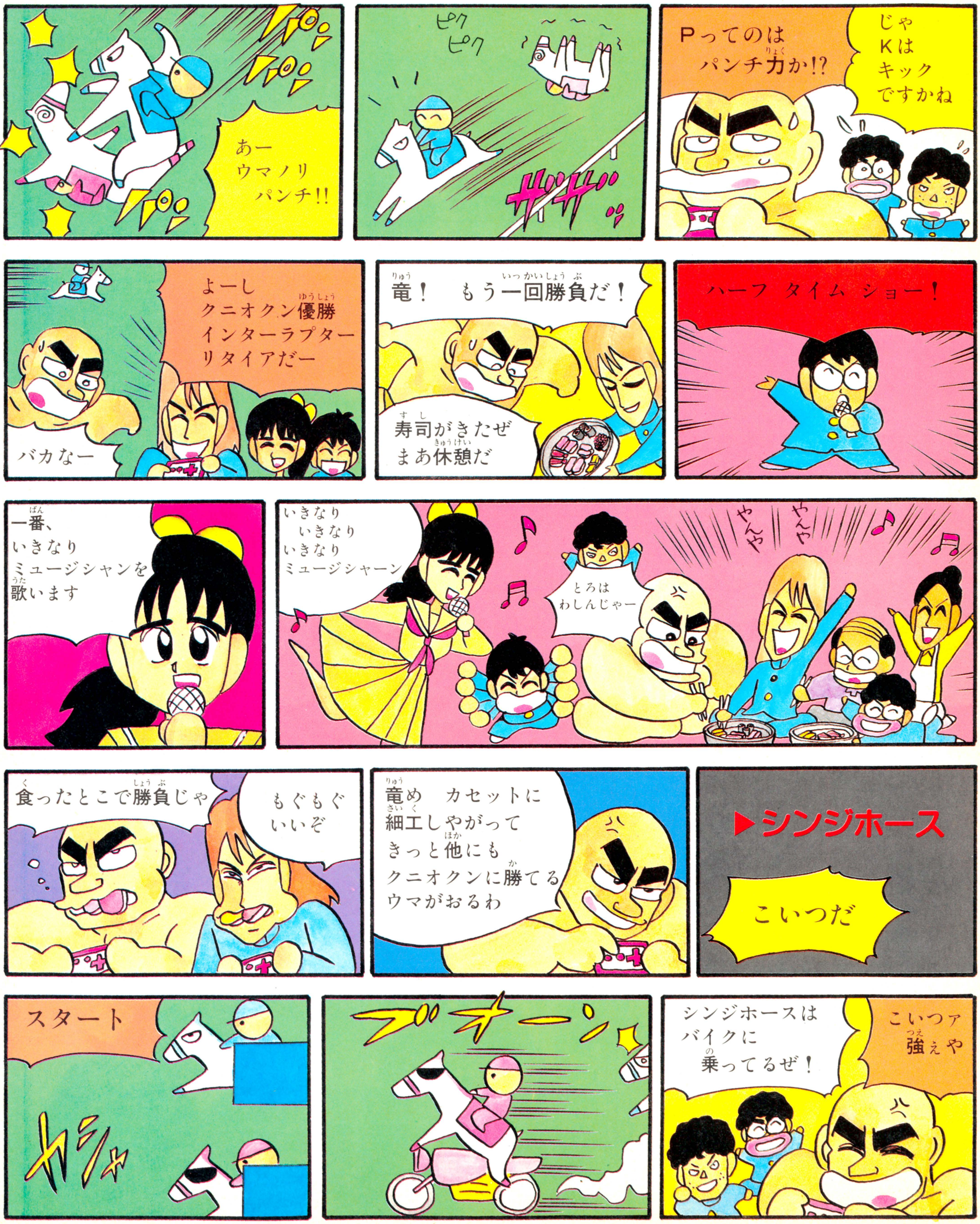
ファミスタ対決で利瀬戸竜に負けた番長は、ファミジョキを手に吉田くん一家になぐり込みをかけたっ!! 予想通り吉田くんは惨敗、ローンの支払いが山ほど残っているお父さんも番長のえじき。応援にかけつけた吉田くんのガールフレンド菜夢子ちゃんも、逆転負けしてしまった。



利瀬戸竜（リセットりゅう）　月下手高校（ムーンベタこうこう）のファミコン名手。ちょっぴりニヒルだが、弱い者にはやさしい。ゲームは下手だが、技を使って勝つ。



吉田勝因（よしだしょういん）　ファミコンのカートリッジはほとんど全部持っているファミコン大好き少年。でも、ゲームはあまりうまくない。

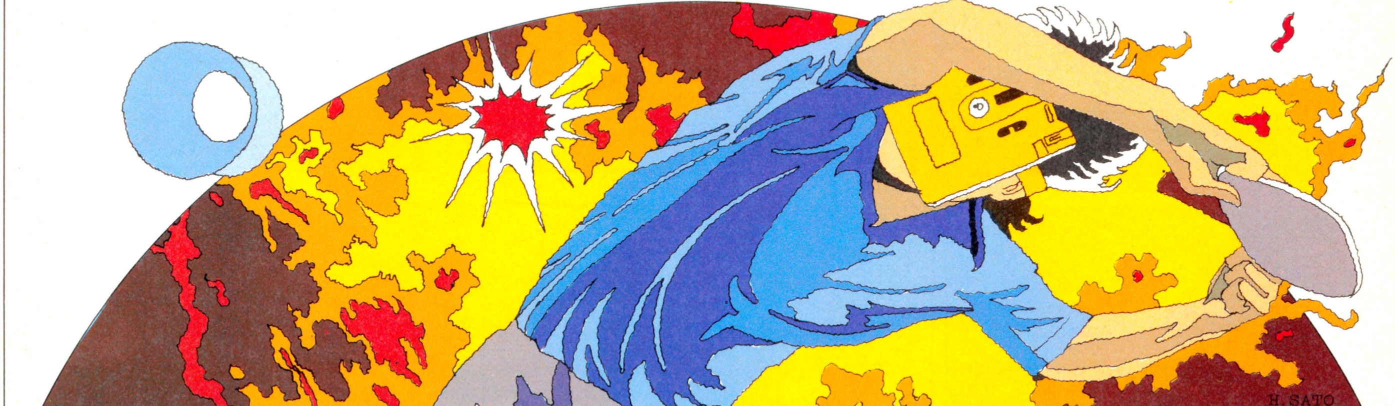




さすが利瀬戸竜!! 僕たちの期待に応えて番長をやっつけてしまったぜっ!! 次号もこの調子で快勝だ!!

次号へコンティニュー

EDITORIAL INFORMATION



アンケートはがきを読んでいると、いろいろみんなのようすがわかって面白いのだ。

ファミコンやってると、お母さんにオコられちゃうんだよーとか、妹の方がうまくて、兄貴としての立場がないとか、夜になると、お父さんがひそかに『ファミスタ』を練習してるのが聞こえる、とか。とにかく、世の中にはいろーんな人がいるんだなあ。みんな楽しんでるんだね。

次号予告

次号はいよいよファミ通創刊1周年記念号なのだ!! なにはともあれおめでたい。おめでたついでに、創刊1周年特別大プレゼント大会をセーダイにもよおしたいと考えているファミ通なのだ。ご期待!!

ゲーム別さくいん

INDEX

スタッフ

発行人			塚本慶一郎
編集人兼編集長			小島　文隆
副編集長			塩崎　剛三
編集スタッフ		水野　震治	藪　晩彦
	河野真太郎	加川　良	金井　哲夫
	田中富美子	樹村　頼子	新井　創士
	浜村　弘一	伊東　みか	高橋久美子
	金田一　健	金矢八十男	石井理恵子
	小畠　千栄	川村　篤	入澤　貴志
	下山　牧子	渡辺　妙子	宮地　千里
	大塚由利子	鈴木　弘明	
制作スタッフ		山田　康幸	本間　智嗣
	荒井　清和	田宮　朋子	佐藤　英人
校正			唐木　緑
フォトグラフ		水科　人士	八木沢芳彦
編集協力		上野　利幸	由井　香織
	田辺　達也	山口　裕生	伊藤　雅敏
	船田　巧	山口　英夫	加藤　彰洋
	田中　芳洋	森岡　憲一	小池　善之
	森下万里子	篠　泰樹	土方　幸和
	深山かおり	都竹　喜寛	林　大紋
	可徳　剛	青柳　昌行	田尻　智
	川野　忠仁	高橋　義信	藤木　清輝
	石埜三千穂	二木　康夫	渋谷　洋一
	河合　歩	とみさわ昭二	
制作協力		三輪　悦子	NEXT
	ぐるーぷはあめ	今井　邦孝	浜崎千英子
	前田実穂子	刑部　仁	山口　志乃
	佐野　哲次	大野　聡	admix
	金子　隆	河奈　佳子	出浦美佐子
	あっぱら松本	清水　正昭	スペースY
アメリカ駐在			トム・ランドルフ
イラスト		荒井　清和	もろが　卓
	桜玉吉(CEP)	横山　宏	牧野　伸康
	丸山　傑規	佐藤　多華	

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ゲームの裏ワザなどの情報をお届けする"情報電話"を開設しているぞ。さっそくかけてみよう。でもまちがい電話をしないようにね。

03・236・8350

本誌の内容へのご質問は、祝・祭日をのぞく毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までの間に☎03・406・7166まで。

おたよりのあて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ファミコン通信編集部「○○○」係

第14号は6/26 第4金曜日発売です。

予価320円



好評発売中
聖剣サイコカリバー
WAVE JACK
ディスクシステム用ソフト
シリーズ第三弾
IMA-MAJ
魔獣の森伝説
アドベンチャー・ロールプレイングゲーム
キミが旅立つとき
今、再び伝説が甦る!!
聖騎士によって幻界に封じ込められていた
魔獣たちがよみがえり、
平和な国アース・ムーラルをおそった。
勇者トール・ロアよ、急げ!
聖剣をふりかざし、
全滅の危機から人びとを救うのだ!
感動のドラゴラ改心シーンだ!!
▲主人公がドラゴラとの戦いに勝利をおさめると、ドラゴラは美しい心にもどり、主人公を背に乗せて次のエリアへつれていってくれる。
◀頭上注意!断崖絶壁では上から岩が。
◀まずはトレーニングステージ。
たびだつまえに、これをもっていきなさい。
▶ポポを助けて防御はばっちり。
●イラストはキャラクターカードからのものです。
▲行く手をふさぐブロワズル!
▶極寒の氷の世界は気をつけろ。
▲広大な3層の大地下迷路。
▲星空の小道のパラレルワールド。
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
●ディスクシステム用ソフト1枚
●カセットテープ
●取扱い説明書
●イラストブック
●キャラクターカード
希望小売価格
4,900円
テーマソング:ポピンズ
"聖剣サイコカリバー/魔獣の森伝説"テーマソング、"春の街はアドベンチャー"は、CBSソニーより好評発売中!
電話でポピンズの声が聞けるぞ!キミもかけてね。
〔ウェーブジャック情報センター〕●ダイヤルは正しくまわしてね。
札幌011-731-1111 名古屋052-914-2000 広島082-246-9999
東京 03-342-9191 大阪 06-468-9999 福岡092-781-7000
横浜045-252-0000 泉佐野0724-62-9999
●大好評のウェーブジャックニュースは、全国小売店または百貨店でもらえます。
このソフトは、販売店店頭に設置されていますソフト書き換え機(ディスクライター)では販売いたしておりません。
※発売日が変更になった事をお詫びいたします。
IMAGINEER CO., LTD.
制作・発売元 イマジニア株式会社
〒160 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル内郵便局私書箱5024号
お客さまお問い合わせ専用電話 ☎03-343-8900

ファミコン通信 13
昭和62年6月26日発行 第2巻 第13号
昭和61年9月4日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・406・7166(編集部)
6/26 特別定価320円
Printed in Japan 凸版印刷
T4912625406326
雑誌 26254-6/26